D1-2

POUR LES RÈGLES AVANCÉES DE D&D™

Donjon Module D1-2

Descente dans les Profondeurs de la Terre

par Gary Gygax

UNE AVENTURE POUR PERSONNAGES NIVEAU 9-14

Cette aventure avait été originellement publiée en deux modules séparés, D1 (DESCENTE DANS LES PROFONDEURS DE LA TERRE) et D2 (LE SANCTUAIRE DES KUO-TOAS). Elle contient des notes pour le maître de donjon, des informations de contexte, des cartes, et des descriptions des lieux explorés, le tout étant prévu pour être joué avec les Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS™. Ce module peut être utilisé seul ou bien comme faisant partie d'une aventure qui débute avec le module G1-2-3 (CONTRE LES GÉANTS) et se poursuit avec les modules D3 (LA VOÛTE DES DROWS) et Q1 (LA REINE DES FOSSES DÉMONIAQUES).

Si vous avez apprécié ce module, guettez les prochaines parutions pour la gamme AD&D™ de TSR, The Game Wizards.

Gencon est une marque déposée appartenant à TSR Hobbies, Inc.

Règles Avancées de Donjons & Dragons, D&D Avancé et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR Hobbies, Inc.

TSR™
The Game Wizards
© 1980 TSR Hobbies Inc. All Rights Reserved

Gencon ®XI
Module de
Tournoi

©1978, 1981 TSR Hobbies, Inc.
Tous Droits Réservés

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147

IMPRIMÉ AUX U.S.A.

9059

Donjon Module D1-2
Descente dans les Profondeurs de la Terre

par Gary Gygax

UNE AVENTURE POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 9-14

Cette aventure avait été originellement publiée en deux modules séparés, D1 (DESCENTE DANS LES PROFONDEURS DE LA TERRE) et D2 (LE SANCTUAIRE DES KUO-TOAS). Elle contient des notes pour le maître de donjon, des informations de contexte, des cartes, et des descriptions des lieux explorés, le tout étant prévu pour être joué avec les Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS. Ce module peut être utilisé seul ou bien comme faisant partie d'une aventure qui débute avec le module G1-2-3 (CONTRE LES GÉANTS) et se poursuit avec les modules D3 (LA VOÛTE DES DROWS) et Q1 (LA REINE DES FOSSES DÉMONIAQUES).

Si vous avez apprécié ce module, gardez un œil sur les prochaines parutions pour la gamme AD&D de TSR, The Game Wizards.

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd.
Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs locaux.

Cette publication est protégée par les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique. Toute reproduction ou autre utilisation non autorisée de son contenu et de ses illustrations est interdite sans la permission écrite de TSR Hobbies, Inc.

Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, D&D AVANCÉ et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR Hobbies, Inc.

© 1978, 1981 TSR Hobbies, Inc.
Tous Droits Réservés

TSR Hobbies, Inc.
PO Box 756
Lake Geneva, WI

ISBN 0-635696-60-1

IMPRIMÉ AUX U.S.A.

9059

Descente dans les Profondeurs de la Terre

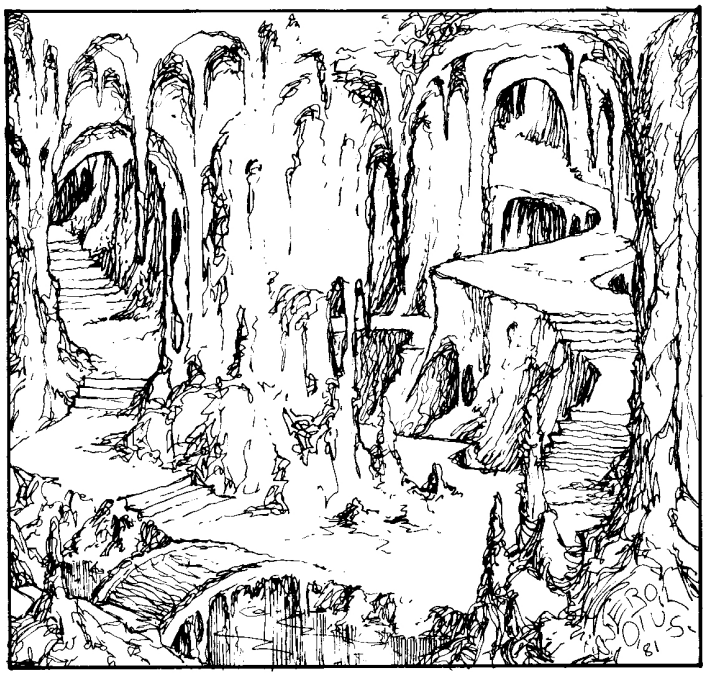
Introduction : La confrontation finale avec le Roi géant Snurre, suite à l'entrée des puissants aventuriers dans les cavernes de sa forteresse (DONJON MODULE G1-2-3, CONTRE LES GÉANTS) a révélé que les Elfes Noirs, les **Drows**, avaient fomenté l'alliance des géants et leur guerre contre l'humanité et ses alliés. Nombre de ces elfes maléfiques ont péri face aux aventuriers, mais plusieurs autres ont réussi à fuir en direction du nord-ouest – leur fuite semble s'être effectuée par un passage naturel de 9 m de large s'étendant à l'infini sous la terre. L'examen de cette zone (masquée par une rivière de lave) révèle que le passage va vers le nord-ouest, s'enfonçant lentement et encore plus profondément dans les entrailles de la terre. Une paire de treuils de chaque coté de la rivière de lave permet aux membres du groupe de déplacer sans difficultés et en toute sécurité leur équipement, ainsi que leurs mules, vers cette zone dangereuse. La poursuite de ces créatures s'impose, sinon les Drows pourront continuer de frapper où et quand bon leur semble, sans crainte de contre-attaques ou de représailles, si leur nombre et leur localisation ne sont pas connus. Heureusement, le groupe a découvert une carte de ce labyrinthe souterrain – des centaines de km de passages marqués de symboles énigmatiques, de zones obscures, et ce qui est très probablement le tracé d'une rivière souterraine ! Mais une telle expédition nécessitera certainement du soin et de la réflexion dans sa planification et sa préparation. De combien de personnes le groupe devrait-il être constitué ? Comment doivent-elles être équipées ? Et le problème de l'eau potable ? Peut-être qu'une aide sera fournie par le peuple elfe, que les Drows déshonorent – que ce soit des objets magiques, des combattants, ou les deux – cela pourrait bien faire la différence entre le succès et l'échec, la vie et la mort. Qui sait à qui ou quoi ils seront exposés dans ce sombre monde souterrain ? Comment leurs monstrueux adversaires pourront-ils être tués ou défaits ? Il faut une réponse à ces questions (et à bien d'autres) avant que le groupe ne commence sa DESCENTE DANS LES PROFONDEURS DE LA TERRE.

Contrairement à leurs campagnes contre les géants, les aventuriers ne sont aucunement contraints d'entreprendre cette équipée. Agissant volontairement, il leur est aussi possible d'envisager une alliance avec des elfes ardemment désireux de se venger des Drows. Néanmoins, cette mission sera difficile, le voyage se corsant probablement de toutes sortes de complications inattendues et le retour pourrait devenir un véritable cauchemar si le groupe est imprudent dans son exploration, sérieusement affaibli durant sa progression ou activement traqué. Car, bien que le voyage ne compte que quelques dizaines de lieues, il faut envisager non seulement l'aller mais aussi le retour. Le sage n'agit pas dans la précipitation...

ATTENTION : *Les joueurs familiers avec les modules précédents de cette série seront conscients que ceux-ci sont conçus pour être joués par des joueurs expérimentés, avec des personnages de haut niveau - au moins 9 ou 10, les personnages multi-classés étant à peu près équivalents à un personnage monoclassé de deux niveaux plus élevés que le niveau de la plus haute classe du personnage multi-classé (trois niveaux si le personnage a trois classes). D'après les tests, un groupe relativement petit ne peut réussir que s'il peut retourner périodiquement à l'abri afin de prendre du repos, récupérer des sorts et de l'équipement. Cela vaut pour les personnages peu puissants autant que pour les autres. Le module est conçu pour 7 à 9 personnages de niveau 10. Si les joueurs à qui vous avez l'intention de faire jouer ce module sont de niveau inférieur, par manque d'expérience ou d'objets magiques, il serait préférable que les elfes les aident d'une manière ou d'une autre. Assurez-vous de lire entièrement ce module et le suivant (LA VOÛTE DES DROWS) avant de décider combien d'elfes se porteront volontaires. Les deux extrêmes (trop ou pas du tout) nuiraient au plaisir que procure le jeu.*

Départ : Le passage sinueux et accidenté qui part des cavernes sous le Château du Roi des Géants du Feu se dirige vers le nord-ouest, mesurant de 3,5 à 5 mètres de large sur une longueur de 100 m. Puis soudain il s'élargit (9 m de largeur, parfois plus) et il apparait alors évident qu'il n'est pas naturel et a été taillé dans la roche. Il s'enfonce lentement en direction du nord-ouest sur des pentes douces et des terrasses naturelles. (Utilisez la carte hexagonale à grande échelle du complexe souterrain conjointement avec les plans représentant les trois couloirs de différentes largeurs pour l'exploration initiale et à venir.)

Lorsqu'une rencontre aléatoire se produit, placez le groupe au centre du couloir de la largeur appropriée, orienté de la façon que vous le désirez. Vous noterez que les sections de cartes montrent qu'il y a des failles, des éperons rocheux, des fissures, des gravats, des petites grottes, des crevasses, des colonnes, des stalactites, et des stalagmites. La plupart des grottes sont humides et ruissellent. Il y a parfois des bassins, des ruisseaux, et même des cours d'eau. La roche est de toutes les couleurs, bien que les tons gris, bruns et jaunâtres soient les plus communs. Certaines parties du réseau sont travaillées, mais la majorité des tunnels se compose de passages naturels, grottes, galeries, etc. Le chemin descend toujours. Heureusement, l'obscurité n'est pas totale car il y a par endroits des plaques de lichens phosphorescents qui éclairent le passage d'une faible lueur – un peu comme une aura féerique. Il y a aussi parfois des essaims de scarabées de feu, et la lumière produite par leurs abdomens est suffisante pour y voir clairement. Des chauves-souris des cavernes, énormes créatures repoussantes qui ont abandonné l'air pur du monde d'en-haut pour l'atmosphère fétide des souterrains, volent parfois près du plafond. (Si le groupe restait silencieux et écoutait, alors les aventuriers entendraient de nombreux sons étranges – gazouillis, grincements et grattements divers et variés qui, même s'ils sont étouffés, seront très inquiétants pour les explorateurs). De temps en temps, un courant d'air froid et humide soufflant vers le bas charriera une odeur de moisi par les couloirs de ce lugubre monde souterrain.



Notes pour le Maître de Donjon uniquement

Le voyage le long du réseau de passages souterrains devrait être lent en raison de sols terrassés glissants et souvent inclinés. Courir est dangereux, et les étages à descendre font souvent près de 1 m de haut. Si des mules accompagnent le groupe, ces bêtes **ne le ralentiront pas** car elles ont le pied sûr et négocient les pires endroits avec une facilité relative. Les gravats et les débris, les formations de pierre naturelles, les saillies, corniches et stalactites sont très fréquents et représentent un danger réel dans les tunnels secondaires et tertiaires. Ces chemins moins empruntés offrent davantage de lieux pour les embuscades que ne le font les artères principales du monde souterrain. LA VITESSE DE DÉPLACEMENT MAXIMUM DU GROUPE EST DE 1,5 KM (1 hexagone) POUR CHAQUE TRANCHE DE 3 M DE DÉPLACEMENT NORMAL POSSÉDÉ PAR LE MEMBRE LE PLUS LENT DE L'EXPÉDITION, et ceci à condition que les retards inutiles soient évités et que le groupe ne fasse pas un plan précis de son exploration. Le déplacement sera réduit de 1,5 km pour chaque heure de retard, et le groupe ne pourra pas voyager plus de 9 km par jour s'il effectue une cartographie minutieuse des lieux traversés.

Vous pouvez placer des crevasses et des dolines aussi souvent que cela est dessiné sur les plans du tunnel, ou bien n'inclure de tels dangers que tous les 1,5 km ou plus. Il y a de réels risques de glisser et tomber dans une crevasse si le groupe ne prend pas de précautions. Les crevasses font de 100 à 270 m de

profondeur, considérez donc qu'une chute est fatale si elle n'est pas évitée par un moyen ou un autre. Les aventuriers encordés, s'accrochant à l'aide de piquets, etc., ne sont pas susceptibles de glisser. Dans le cas contraire, considérez qu'il y a 1 risque sur 20 de glisser lorsqu'on essaye de traverser ou passer le long d'une crevasse. Une telle glissade se terminera en une chute mortelle. Les dolines font de 3 à 24 mètres de profondeur. Il n'y a normalement aucun risque d'y tomber, mais si les aventuriers courent ou sont dans l'obscurité, considérez-les alors comme des fosses avec 1 risque sur 3 (1-2 sur d6) de tomber dedans. Les dommages infligés sont de 1d6 tous les 3 m.

La hauteur sous plafond dans les tunnels primaires va de 6 à 15 mètres, la moyenne étant d'environ 10 m. Dans les passages secondaires, le plafond se situe entre 4,5 m et 12 m au-dessus du sol, 7 m étant la moyenne habituelle. Dans les tunnels étroits (tertiaires), la hauteur de la voûte varie de 2,5 à 7 m avec une moyenne de 4,5 m environ. Lorsque le tunnel s'élargit, la voûte est quasiment à la hauteur maximale. Dans les grandes grottes ou cavernes, la hauteur sous plafond sera de 3 à 6 m supérieure au maximum habituel. Notez que dans l'immense caverne où le module se conclut, la hauteur de la voûte varie de 30 à 45 m, atteignant même 60 m au centre de la partie ouest. Mais avant que les joueurs n'atteignent ce lieu, ils auront déjà fort à faire avec les deux zones de rencontre qui la précèdent.

La première de ces zones est située sur l'hexagone D3. Elle ne peut être évitée. Ce point de contrôle Drow sera détaillé ultérieurement. La deuxième zone de rencontre peut être évitée en empruntant un chemin détourné par des tunnels secondaires et tertiaires. L'hexagone M12 est un poste avancé secret des illithids (flagelleurs mentaux) qui a pour but leur expansion dans la région, mais les Drows sont au courant de leur présence en ce lieu. Si l'expédition tue les flagelleurs mentaux et en apporte la preuve à n'importe quel Drow qu'elle rencontre, il y aura alors 90% de chances que les Elfes Noirs se montrent amicaux avec le groupe malgré les conflits précédents ; et si les aventuriers en font la demande, ils leur donneront même un médaillon noir – le laissez-passer qui leur permettra de pénétrer dans les repaires des Drows sans interrogatoire poussé ni mauvais traitements!

Pour revenir sur certaines des informations contenues à la fin de ce module, les Drows sont des elfes maléfiques (et chaotiques), chassés de la surface du monde par les elfes d'alignement bon. Ils vouent une inimitié éternelle à tous les habitants de la surface en général et aux elfes en particulier. Ils sont beaux mais dépravés. Les femelles sont plus belles et généralement plus puissantes que les mâles. Tous les Drows portent un manteau noir spécialement tissé et des bottes noires en cuir souple, ce qui leur donne 75% de chances de se déplacer en silence et de se cacher dans l'ombre lorsqu'ils sont dans un donjon ou un lieu équivalent, et ceci même si on les observe. Toute personne qui porte ces vêtements obtiendra cette capacité si ceux-ci sont à sa taille – si ce n'est pas le cas, ils devront alors être ajustés par un tailleur Drow. Les armes et armures Drows sont généralement faites d'un métal qui est un alliage d'adamantite. Bien que ces objets n'émettent aucune aura magique, ils agissent comme des objets magiques.

Toutes les zones de rencontres notées devront être traitées par le MD avec la plus grande attention. Les ennemis du groupe vont réagir et agir de façon organisée – les Drows et les illithids par la ruse et une grande ingéniosité, tandis que les habitants de la dernière caverne le feront moins intelligemment mais avec énergie et motivation. (Ceci ne s'applique bien sûr ni aux gardes drows, ni aux créatures inintelligentes qui se trouvent dans cette caverne, mais concerne les trolls, goblours, troglodytes, etc.).

Il y a des tables distinctes pour les rencontres aléatoires dans les tunnels, ceci en fonction du type de tunnel où chemine/campe le groupe, et une autre pour les monstres errants de la caverne finale de ce module, "Le Dédale des Troglodytes". Ces tableaux sont donnés plus loin. En règle générale, un jet de rencontre sera effectué tous les 1,5 km de déplacement dans les tunnels, avec un jet supplémentaire par heure dans la caverne finale, et enfin un dernier jet chaque nuit où l'expédition campe pour une "nuit de repos". Les probabilités d'une telle rencontre varient en fonction du lieu et sont indiquées sur chaque table.

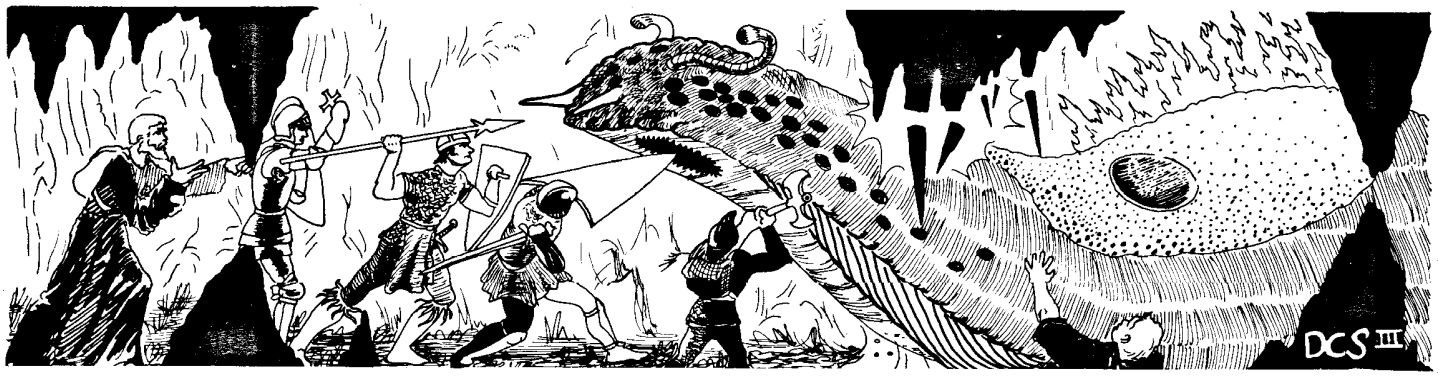
Vous remarquerez que seule la salle II est utilisée pour les deux rencontres précitées. Les deux autres salles (la I et la III) ont tout simplement été ajoutées pour être utilisées quand des rencontres avec des monstres errants se produisent. Elles peuvent également être utilisées pour les deux autres modules de cette série. Si vous désirez des salles plus grandes pour les rencontres aléatoires, n'hésitez pas à dessiner les vôtres mais alors assurez-vous qu'elles soient conformes aux circonstances de la rencontre et aux impératifs du module.

Les MD noteront l'apparition d'une nouvelle créature, le **Jermlain**, un monstre nuisible potentiellement dangereux qui pourra être utilisé de façon intéressante dans d'autres aventures. Des informations complètes concernant les Elfes Noirs sont données à la fin du module.

Malgré la difficulté des deux zones de rencontre avant la dernière caverne, ce module n'est toutefois pas aussi difficile que ne l'était CONTRE LES GÉANTS. Tout comme LE FORTIN DU CHEF DES GÉANTS DES COLLINES a préparé les joueurs aux défis plus importants des deux modules suivants, DESCENTE DANS LES PROFONDEURS DE LA TERRE présente aux joueurs un nouvel environnement et les prépare aux périls à venir dans les modules suivants de la série. Il y a bien sûr du danger, mais tout groupe peut néanmoins accomplir la tâche avec une relative facilité si l'expédition a été préparée avec soins.

Comme avec n'importe quel donjon que vous faites jouer, vous devez toujours être juste et aussi impartial que possible. Ne pénalisez pas le groupe s'il prend des mesures intelligentes pour réussir l'aventure, comme par exemple décider de prendre un certain nombre de mules pour transporter leurs fournitures et équipement – voire même un livre de sorts supplémentaire. N'aidez ni n'entravez leur efforts, que cela soit par des suggestions ou des interférences. La gestion d'un groupe accompagné de mules peut être éprouvante pour un MD, mais de toute façon il est probable que ces bêtes seront tuées dans la première zone de rencontre. Tout comme il n'y a aucun moyen d'établir une sorte de camp en toute sécurité pour récupérer des vivres et des sorts, les joueurs seront face à un autre grand problème car PASSÉ LA PREMIERE RENCONTRE, TOUTE TÉLÉPORTATION À PLUS DE 800 M SERA IMPOSSIBLE! INFORMEZ TOUT AVENTURIER POSSÉDANT CETTE CAPACITÉ QU'IL "RESSENT DES FORCES MAGNÉTIQUES" QUI SERAIENT À MÊME DE PERTUBER LA TÉLÉPORTATION NORMALE. Ainsi, à moins d'utiliser un **souhait majeur**, le groupe est obligé de se déplacer à pied, à l'aller comme au retour. Ils peuvent devoir revenir à la surface après avoir conclu ce module, ou ils peuvent être en mesure de continuer, les trésors trouvés le long du chemin visant à leur fournir la puissance nécessaire pour continuer l'exploration du monde souterrain, et certaines créatures sont susceptibles d'offrir assistance ou secours aux aventuriers.

Voici les bases de l'aventure. À vous maintenant de l'étoffer afin de lui donner vie.



TABLES DES MONSTRES ERRANTS SELON LE TYPE DE TUNNEL

Effectuer un jet à chaque hexagone (1,5 km):

Tunnel principal, 1 risque sur 10 de rencontrer un monstre

1. patrouille Drow, mâles
2. limace géante (50%)/ ver pourpre (50%)
3. 1-4 trolls avec 9-16 troglodytes
4. 2-5 ghasts avec 9-16 troglodytes
5. monstre rouilleur (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
6. marchands Drows, petit convoi
7. patrouille Drow, femelles
8. spectateur (tyrannœil) (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
9. marchands Drows, convoi moyen
10. spores gazeuses (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
11. 3-12 ombres (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
12. spores gazeuses (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
13. 3-18 gargouilles (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
14. patrouille Drow, mixte
15. moisissure jaune (33-⅓%)/ brune (33-⅓%)/ limon vert (33-⅓%)
16. 19-24 goblours avec 25-30 esclaves
17. marchands Drows, grand convoi
18. 2-5 rats-garou avec 1-2 illithids
19. pudding noir (33-⅓%)/ gelée ocre (33-⅓%)/ vase grise (33-⅓%)
20. patrouille Drow, mixte

Tunnel secondaire, 1 risque sur 12 de rencontrer un monstre

1. 5-8 criards
2. 2-5 araignées géantes (66-⅔%)/ 1-4 araignées éclipsantes (33-⅓%)
3. patrouille Drow, mixte
4. marchands Drows, petit convoi
5. rôde-dessus (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
6. 4-16 ombres (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
7. limace géante (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
8. 2 lézards souterrains (énormes, +4 pv par DV)
9. bulette (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
10. 5-20 perceurs (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
11. monstre rouilleur (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
12. patrouille Drow, mixte
13. 2-5 ghasts avec 9-16 goules
14. 13-18 goblours avec 19-24 esclaves
15. ver pourpre (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
16. 2-5 enlaceurs (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
17. marchands Drows, convoi moyen
18. patrouille Drow, mâles
19. 2-8 rats-garou avec 1-4 illithids
20. 1-4 criards avec 1-4 fongus violets

Tunnel tertiaire, 1 risque sur 12 de rencontrer un monstre

1. rôde-dessus (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
2. 2-5 xorns (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
3. patrouille Drow, mixte
4. 1-2 ombres des roches (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
5. 15-30 jermlains
6. monstre rouilleur (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
7. 5-20 perceurs (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
8. limon vert (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
9. 11-30 fourmis géantes
10. 15-30 jermlains
11. vampire (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
12. 2-5 illithids
13. marchands Drows, petit convoi
14. 5-20 perceurs
15. traqueur gluant (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
16. liche (50%)/ 13-30 jermlains (50%)
17. 1-4 tertres errants (50%)/ 2-8 criards (50%)
18. patrouille Drow, mâles
19. 11-30 fourmis géantes (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
20. attrapeur

Patrouille Drow: Il y a 3 types de patrouilles: **mâles**, **femelles**, et **mixte**. La composition de chaque patrouille est la suivante:

Mâles: Ce type de patrouille est composée de 7-10 guerriers de niveau 2 (PV: 9 chacun, cotte de mailles +1, bouclier +1, +1 du fait d'une dextérité de 15, soit une CA totale de 1) avec chacun une dague +1, une épée courte +1, une arbalète de poing (portée: 18 m) et 10 carreaux empoisonnés (1-3 pt de dégâts, jet de sauvegarde contre le poison à -4 sinon sommeil pour 3-12 tours). Chacun d'eux peut utiliser l'équivalent des sorts **ténèbres**, **aura féérique** et **lumières dansantes** (au niveau 2), une fois par jour et par sort. Ils sont menés par un guerrier de niveau 4 (PV: 18, cotte de mailles +2, bouclier +2, +2 du fait d'une dextérité de 16, soit une CA totale de -2) armé d'une dague +1, d'une épée courte +1, et d'un propulseur avec 3 javelots empoisonnés (portée: 27 m, avec respectivement +3/+2/+1 pour toucher à portée courte, moyenne et longue, 2-7 pt de dégâts plus le jet contre le poison comme ci-dessus). Il peut utiliser les mêmes sorts que les autres Drows. Le chef de cette patrouille est un guerrier-magicien de niveaux 5/5 (PV: 23, cotte de mailles +2, bouclier +2, +3 du fait d'une dextérité de 17, soit une CA totale de -3) avec une dague +2 et une épée courte +2. En plus des sorts déjà cités, il pourra aussi utiliser les sorts suivants:

Premier Niveau:	**compréhension des langues, détection de la magie*, projectile magique (x2), sommeil**
Deuxième Niveau:	**perception des alignements*, lévitation*, toile d'araignée, image miroir**
Troisième Niveau:	**boule de feu**

*pouvoir inné des Drows de niveau 5 et plus

Femelles: Cette patrouille est composée de 7-10 guerrières de niveau 3 (PV: 15 chacune, bouclier +1, cotte de mailles +1, +2 du fait d'une dextérité de 16, soit une CA totale de 0) armées comme les mâles. Chacune peut utiliser l'équivalent des sorts **clairvoyance, lumières dansantes, ténèbres, détection des mensonges, dissipation de la magie, aura féérique et suggestion** (au niveau 3), une fois par jour et par sort. Elles sont dirigées par une guerrière de niveau 5 (PV: 25, cotte de mailles +2, bouclier +2, +2 du fait d'une dextérité de 16, soit une CA totale de -2) qui combat avec une dague +2, une épée courte +2 et un propulseur avec 3 javelots empoisonnés. Elle peut utiliser les sorts ci-dessus ainsi que **détection de la magie**, **lévitation**, et **perception des alignements**. La patrouille est commandée par une prêtresse de niveau 7 (PV: 35, bouclier +3, cotte de mailles +3, +3 du fait d'une dextérité de 17, soit une CA totale de -5) qui se bat avec une masse d'armes +3. Elle peut utiliser les sorts cités précédemment ainsi que les sorts suivants:

Premier Niveau:	**soins mineurs (x2), blessures mineures, épouvante**
Deuxième Niveau:	**paralysie (x2), silence sur 5 mètres**
Troisième Niveau:	**cécité, prière**
Quatrième Niveau:	**langues**

Mixte: Les patrouilles mixtes contiennent toujours 2 guerriers mâles de niveau 2 et un guerrier de niveau 4 avec les mêmes caractéristiques que pour la patrouille mâle. Les Drows sont accompagnés de créatures inférieures (selon les critères Drows) qui servent à encaisser le gros du combat. Le type de créature et leur nombre sont les suivants:

TUNNEL PRINCIPAL:

Dé	Créatures
1-3	11-16 goblours (PV: 15 chacun) équipés de broignes et de grands boucliers (CA 3) et armés chacun d'une lourde étoile du matin (+2 aux dégâts) et de 2 lances résistantes. L'un d'eux sera un chef (PV: 24) attaquant comme un monstre de 4 DV et ajoutant +1 à ses dégâts.
4-5	2 trolls et 11-16 troglodytes (PV: 9 chacun) armés de haches de guerre en pierre et de 3 javelots chacun. Un des troglodytes sera un chef avec 3 DV (PV: 14) armé d'une épée et de 3 javelots.
6	4 ghasts et 7-12 goules.

TUNNEL SECONDAIRE:

Dé	Créatures
1-3	11-14 goblours (voir plus haut).
4-5	2 trolls et 11-16 troglodytes (voir plus haut).
6	4 ghasts et 7-10 goules.

TUNNEL TERTIAIRE:

Dé	Créatures
1-3	2 trolls et 7-10 troglodytes (voir plus haut).
4-6	4 ghasts et 5-8 goules.

Marchands Drows: Chaque marchand est un mâle clerc/guerrier de niveaux 4/4 (PV: 18, cotte de mailles +3, bouclier +3, +1 du fait d'une dextérité de 15, soit une CA totale de -3) armé d'une masse d'armes +2. Ils possèdent les sorts suivants:

Premier Niveau: **soins mineurs (x2), détection de la magie**

Deuxième Niveau: **paralysie (x2), langage animal**

De plus, ils possèdent également les pouvoirs inhérents des Drows à lancer une fois chaque jour l'équivalent des sorts **aura féérique**, **lumières dansantes** et **ténèbres,** au niveau 4 de jeteur de sort.

La taille du convoi détermine le nombre de personnes le composant. Le niveau et l'équipement des gardes Drows et des goblours sont identiques à ceux des patrouilles mixtes:

Taille du Convoi	Nombre de Marchands	Gardes et Niveau	Porteurs Esclaves	Lézards
Petit	1-2	2 du 2e, 1 du 4e et 4 goblours	5-8	1-2
Moyen	3-4	6 du 2e, 2 du 4e et 8 goblours	9-16	3-4
grand	5-8	12 du 2e, 3 du 4e et 8 goblours	17-24	6-9

Porteurs Esclaves: il s'agit de prisonniers issus de différentes races. Celles-ci sont déterminées comme suit:

Résultat du Dé	Race de l'Esclave
1	goblours
2	nain
3	elfe
4-5	gnoll
6	gobelin
7	demi-elfe
8-9	demi-orque
10-12	hobgobelin
13-17	humain
18-19	orque
20	troglodyte

Les esclaves sont toujours enchainés par les jambes en file de 6 maximums. Les troglodytes et goblours sont d'anciens serviteurs devenus esclaves pour avoir désobéi, commis une faute, etc.

Lézards de bât: Ces créatures sont une race de lézards souterrains – lents, puissants, stupides, robustes, et qui ne paniquent pas facilement. Leurs caractéristiques sont:

CLASSE D'ARMURE: 5
DÉPLACEMENT: 27 mètres
DÉS DE VIE: 6+6
NOMBRE D'ATTAQUES: 1
DÉGÂTS/ATTAQUE: 2-8
TAILLE: G (4,5 m de long, avec un large dos)

Ces créatures attaqueront rarement qui que ce soit à moins d'être elles-mêmes d'abord attaquées et blessées. Leurs chargements sont fixés sur des harnais dorsaux spécialement conçus.

Marchandises transportées: En plus des marchandises normales (et relativement sans valeur: tissus, cuirs, bois, produits alimentaires, vins, etc) généralement trouvées dans un convoi de marchands Drows, il y a une chance que certains objets de valeur soient également transportés. Cette chance est de 30% pour un petit convoi, 45% pour un moyen, et 75% pour un grand. Si le résultat est positif, consultez la table ci-dessous et lancez alors les dés une fois pour un petit convoi, deux fois pour un moyen, et trois fois pour un grand:

Résultat du Dé	Trésor
01-45	110-300 lingots d'argent, chacun pesant 100 po
46-75	31-50 lingots d'or, chacun pesant 100 po
76-80	5-10 lingots de platine, chacun pesant 100 po
81-83	2-5 lingots de mithril, chacun pesant 100 po'
84-85	1-4 lingots d'adamantite, chacun pesant 100 po''
86-89	1-100 joyaux d'une valeur de base de 50 po chacun
90-94	5-12 potions
95-98	1-4 parchemins
99	1 anneau ou 1 bâtonnet, bâton ou baguette
00	1 objet magique divers

' valeur de 2.500 po/lingot uniquement dans le monde souterrain
'' valeur de 4.000 po/lingot uniquement dans le monde souterrain

Remarque spéciale concernant les capes, les armures et les armes des Drows: Tous ces objets ont des propriétés spéciales, même si aucun d'entre eux n'émet d'aura magique. Ils sont fabriqués dans des conditions particulières inhérentes à l'étrange patrie des Drows. Cet endroit produit en effet des radiations inconnues qui confèrent des propriétés particulières à ces manteaux, armures et armes. Lorsque de tels objets sont exposés à la lumière directe du soleil, cela déclenche un processus de détérioration. Ce processus est absolument irréversible, et dans les 2 semaines qui suivent, les manteaux tomberont en lambeaux et les armures et armes rouilleront et deviendront inutilisables. Si ces objets ne sont pas exposés à la lumière du soleil, ils conserveront leurs propriétés magiques durant 31 à 50 jours avant de les perdre, mais s'ils sont ensuite soumis aux radiations du monde Drow pendant 30 jours ou plus, ils retrouveront leur efficacité. Les objets non exposés au soleil finiront donc par perdre leurs propriétés particulières s'ils ne sont pas exposés aux radiations spéciales, mais ils resteront utilisables comme manteaux, armures, boucliers, épées, massues, etc.

Trésors des Drows: De manière générale, et à moins qu'il ne soit spécifié autre chose, chaque Drow aura sur lui 1-4 pp pour chacun des niveaux d'expérience qu'il possède, 2-8 pp s'il est multi-classé. Chaque marchand Drow possède en plus 1-4 gemmes d'une valeur de base de 100 po chacune. Tous les elfes noirs au dessus du niveau 4, ainsi que tous les marchands, possèdent un médaillon en métal noir au bout d'une fine chaine de métal (75%) ou un médaillon **et** une broche spéciale (25%). Ces objets sont toujours cachés sur la personne du marchand. Lancez un dé pour déterminer quel type de broche est possédé, **tous** les marchands d'un même convoi possédant une broche identique:

Résultat du Dé	Description de la Broche
1	prisme en émail bleu
2	morille en émail blanc
3	fouet en bronze enroulé sur lui-même
4	croissant en argent
5	vesse-de-loup en émail beige
6	crochet noir en fer
7	plaque de champignons en émail roux
8	maillons de chaîne en laiton (3)
9	champignons en émail jaune (2)
10	lingots en étain (4)
11	urne en émail violet
12	prêles en émail rose
13	gemme en émail rouge
14	étoile à 5 branches en émail lilas
15	losange en émail vert
16	Os en émail blanc

CONCERNANT LA CARTE À GRANDE ÉCHELLE DU MONDE SOUTERRAIN

Vous remarquerez que la version de cette carte pour les joueurs ne montre qu'une partie relativement restreinte de la zone – il s'agit en fait de la partie qui est utilisée dans les modules de ce livret. En tant que Maître de Donjon, vous souhaiterez peut-être développer d'autres endroits qui apparaissent sur votre propre carte à grande échelle. Vous pouvez alors autoriser vos joueurs à explorer des passages qui ne sont pas sur leur carte, en la complétant éventuellement vous-même ; et en y ajoutant bien sûr plusieurs aventures tout du long. Vous pouvez ainsi placer d'autres enclaves Drow, définir l'emplacement du royaume des flagelleurs mentaux, agrandir la mer souterraine et y placer la forteresse des kuo-toas, etc.

CARTES À PETITE ÉCHELLE DES SALLES DE RENCONTRE ET DES TUNNELS

Le passage le plus large correspond à une section du Tunnel Principal, le passage un peu moins large est une section de la Route Secondaire, le passage le plus étroit représente quand à lui une section d'un Tunnel Tertiaire, normal ou secret. Ceux-ci, ainsi que les trois salles de rencontre (I, II et III) peuvent être ajoutés aux autres cartes de ce livret si on le souhaite.

ZONE DE RENCONTRE D3

Utilisez la **salle de rencontre II**, en la plaçant de façon à ce que les ouvertures soient dirigées vers le sud-est et le nord-est afin de rester en conformité avec l'orientation du tunnel. Cette zone se situe au sud du tunnel. Elle est faiblement éclairée par des lichens phosphorescents.

C'est un poste de contrôle Drow gardé par 2 patrouilles distinctes: une patrouille mâle à gauche et une femelle à droite. Les mâles ont l'ordre de surveiller les deux passages. En dépit de leur rivalité, elles coopéreront pleinement lorsqu'il s'agira de mener une attaque ou une défense intelligente. Les deux groupes sont détaillés ci-dessous:

Contingent de Drows Mâles: Il y a 10 guerriers de niveau 3 au sud-ouest dont 2 sont de garde et préviendront de la présence de toute créature se déplaçant le long du tunnel. Hormis le fait qu'ils aient 13 pt de vie et une CA de 0 (du fait d'une dextérité de 16) chacun, ils sont en tout point identiques aux membres d'une patrouille Drow mâle, c.-à-d. armés de dagues +1, d'épées courtes +1 et d'arbalètes de poing, et pouvant lancer **aura féérique**, **lumières dansantes** et **ténèbres (**au niveau 3 de jeteur de sort) une fois par jour chaque sort. Il y a 2 chefs de niveau 4 (PV: 18, CA -2) armés de dagues +2, d'épées courtes +2 et d'un propulseur avec 3 javelots. Le commandant de l'unité est un guerrier de niveau 6 (PV: 28, bouclier +3, cotte de mailles +3, +3 du fait d'une dextérité de 17, soit une CA totale de -3) armé d'une dague +2, une épée courte +4 et une arbalète de poing avec 10 carreaux empoisonnés. Son officier de liaison est un noble guerrier/magicien de niveaux 5/7 (PV: 33, cotte de mailles +4, +3 du fait d'une dextérité de 17, soit une CA totale de -2) avec une dague +2, une épée courte +2, une **corde d'emmêlement**, et, pendu à sa ceinture, une arbalète de poing et ses carreaux. Ses sorts sont:

Premier Niveau:	**détection de la magie*, projectile magique (x2), sommeil, ventriloquie**
Deuxième Niveau:	**perception des alignements*, lévitation*, détection de l'invisibilité, image miroir, rayon d'affaiblissement**
Troisième Niveau:	**foudre, ralentissement**
Quatrième Niveau:	**tempête de glace**

*pouvoir inné des Drows à partir du niveau 5, en plus de **ténèbres**, **lumières dansantes** et **aura féérique** (au niveau 7)

Contingent de Drows Femelles: Il y a 8 guerrières de niveau 2 (PV: 10, bouclier +1, cotte de mailles +1, +2 du fait d'une dextérité de 17, soit une CA totale de 0) armées de dagues +1, d'épées courtes +1 et d'une arbalète de poche avec 10 projectiles empoisonnés. Il y a 2 guerrières de niveau 3 (PV: 15, CA 0) armés de dagues +1, d'épées courtes +1 et d'un propulseur avec javelots. Chaque guerrière peut utiliser les sorts suivants une fois par jour: **clairvoyance, ténèbres, lumières dansantes, aura féérique, détection des mensonges, suggestion** et **dissipation de la magie**. 2 prêtresses commandent le groupe: une de niveau 6 (évêque) et une de niveau 9.

Évêque: cette prêtresse de niveau 6 (PV: 30, bouclier +3, cotte de mailles +3, +1 du fait d'une dextérité de 15, soit une CA totale de -3) porte une masse d'armes +1 glissée à sa ceinture, son arme principale étant un bâton court au bout duquel se trouve une fronde. Cette arme envoie des projectiles jusqu'à 27 m (du fait que le plafond est à plus de 9 m), avec une portée minimum de 3 m. La probabilité de toucher est normale jusqu'à 18 m, -2 au-delà. Lorsqu'elle utilise une bille spéciale en verre (décrite plus loin) et qu'elle manque sa cible, il faut alors calculer **où** cette bille se brise. Lancez 1d8 (pour savoir où frappe le globe) et 1d6 (pour déterminer la distance en mètres) : 1 = derrière, 2 = derrière à droite, 3 = à droite, 4 = devant à droite, 5 = devant, 6 = devant à gauche, 7= à gauche, 8 = derrière à gauche. Elle a 3 billes en verre remplies d'un fluide lumineux irritant qui se vaporise en un nuage de 3 m de diamètre sur 4 m de hauteur. **Remarque:** si le globe se brise contre une surface verticale, le diamètre du nuage sera divisé par 2.

Les créatures se trouvant dans le nuage de vapeurs sont couvertes de gouttelettes qui les font briller et luire, ce qui entraine une réduction de leur armure de 1 à 4 points car elles sont alors plus faciles à toucher. Cet effet dure 2-5 tours ou jusqu'à ce que la créature se lave. De plus, elles doivent effectuer un jet de sau-

vegarde contre le poison à -4. Celles qui ratent leur jet deviennent aveugles et ne peuvent plus rien faire d'autre que se gratter furieusement. Cet effet dure 7-10 rounds ou jusqu'à ce que le corps et les parties touchées de la victime soient lavées pour les débarrasser du produit irritant (1 round + 1 autre de temps de récupération). La prêtresse peut aussi lancer les sorts suivants **en plus** de ceux notés pour les guerrières Drows:

Premier Niveau:	**soins mineurs (x2), épouvante, malédiction**
Deuxième Niveau:	**paralysie, perception des alignements*, lévitation*, résistance au feu, silence sur 5 mètres**
Troisième Niveau:	**Nécro-animation, guérison des maladies, dissipation de la magie***

*pouvoir inné des Drows à partir du niveau 5

Grande Prêtresse Maléfique: Cette prêtresse de niveau 9 (PV: 48, bouclier +3, cotte de mailles +4, bonus de dextérité de +3, soit une CA totale de -6) est armée d'une masse +4 et porte une cape magique sous sa robe noire à capuche. C'est une **cape de rôde-dessus**. Elle permet à Vlondril, une servante spéciale du Temple, de se changer en rôde-dessus une fois par jour pour une durée maximale de 2 heures. La vitesse de vol est normale malgré le fait que la cape ne permette pas au porteur de grandir jusqu'à atteindre la taille d'un véritable rôde-dessus ; le porteur conserve sa taille véritable, ce qui, dans le cas de Vlondril, donne une envergure de 2,1 m pour 1,65 m de long. Elle peut aussi lancer les sorts suivants **en plus** de ceux notés pour les guerrières Drows:

Premier Niveau:	**bénédiction, soins mineurs (x2), épouvante (x2), protection contre le Bien**
Deuxième Niveau:	**augures (x2), paralysie (x2), lévitation*, perception des alignements*, charme-serpents, silence sur 5 mètres**
Troisième Niveau:	**ténèbres éternelles, guérison des maladies, dissipation de la magie*, prière, nécromancie,**
Quatrième Niveau:	**soins majeurs, poison, langues**
Cinquième Niveau:	**soin ultime**

*pouvoir inné des Drows à partir du niveau 5

Si pour quelque raison que ce soit les Drows sont sérieusement menacés, elle tentera de se sauver à l'aide de sa cape magique en se transformant en rôde-dessus et en s'envolant au loin sans crier gare ni se faire remarquer, car sa mission est avant tout de rapporter au Temple tous les évènements importants qui pourraient survenir depuis la chute de Snurre, et donc la ruine des plans d'Eclavdra, cette dernière étant une adversaire du Temple.

Trésors: Chaque Drow porte une petite bourse en cuir. Elle contient 1-4 pièces de platine par niveau d'expérience (le plus élevé en cas de multi-classage). Les Drows de niveau 5 et plus auront également un joyau d'une valeur de base de 100 po pour chaque niveau au-dessus du 4e.

Les grottes latérales ne contiennent que quelques objets épars – sacs de couchages, plusieurs petites caisses contenant des provisions, et des couverts individuels: tasses, fourchettes, etc. Il y a 2 médaillons de métal noir (alliage d'adamantite) avec l'effigie d'une araignée sur une face et d'une femelle Drow sur l'autre. Chacun est suspendu au bout d'une fine chaîne noire. Caché au fond d'une des caisses de provisions se trouve un étui en os appartenant à Vlondril. Il contient un parchemin sur lequel sont inscrits 7 sorts de clerc: **détection des pièges, contre-poison** (x2)**, langues, soin ultime, guérison, lithomancie.**

Si les commandants de la troupe sont tués et leurs corps soigneusement fouillés, les aventuriers trouveront les broches suivantes: sur le magicien Drow, une petite baguette en laiton (avec **ALEVAL** inscrit en runes Drow); la prêtresse possède une petite masse noire bleutée avec l'inscription **DESPANA** ; enfin, sur Vlondril (caché dans sa chevelure), on peut découvrir une broche d'or en forme d'araignée avec des runes gravées qui disent en Drow, **LOLTH, REINE MÈRE DE LA MORT**.

ZONE DE RENCONTRE M12

Utiliser la **salle de rencontre II à l'envers**. Cette caverne est le poste avancé le plus à l'ouest des illithids; les Drows sont au courant de leur présence, mais du fait de leurs récents revers, ils ont d'autres choses à faire que s'en occuper. Des lichens phosphorescents éclairent la caverne, comme partout dans le monde souterrain, permettant une vision normale jusqu'à 3 mètres.

12 rats-garou accompagnent les flagelleurs mentaux. 4 sont dans le tunnel, 2 en amont des cavernes et les 2 autres en aval, chacun à environ 20 mètres du centre de la zone. Ces guetteurs sont sous leur forme de rat et ils se précipiteront pour donner l'alerte si des créatures approchent. Ils ont des épées courtes +1 de fabrication Drow – celles-ci sont dans les cavernes latérales où 8 de leurs congénères protègent 2 illithids – 4 d'un côté du tunnel et 4 de l'autre. Les rats-garou ont 17 pv chacun et les 2 flagelleurs mentaux en ont respectivement 43 et 48.

Le plus puissant des illithids garde un marchand Drow captif près de la source. Le flagelleur mental l'interroge sur les alliances actuelles, les groupes de pouvoir et les rivalités entre les maisons nobles et les clans Drow. Si l'illithid en a la possibilité, il tuera le Drow pour éviter qu'il ne parle et dévoile leurs plans.

Lorsque le groupe est découvert, les rats-garous se précipitent pour mettre en garde leur maîtres et leurs semblables, puis les 12 rats-garous tendent une embuscade aux aventuriers. Ils les attaqueront juste après que chaque illithid ait lancé une **explosion psi**. Le plus faible observera le combat, utilisant le pouvoir psi **domination** sur tous les aventuriers qui s'approchent de lui, tandis que le plus puissant efface les "preuves". Si la bataille tourne à leur désavantage, les flagelleurs mentaux s'enfuiront par la galerie nord-ouest, bifurqueront au nord-est dans le tunnel secondaire et enfin s'engouffreront dans le tunnel secret tertiaire toujours en direction du nord-est.

Trésors: La tanière des rats-garou se situe dans les cavernes à l'opposé de la grotte contenant le bassin, au fond d'un petit espace – adapté à leur taille sous forme de rat, mais qu'une créature aussi petite qu'un gnome peut atteindre en rampant. Il est rempli de peaux d'animaux, de vieux chiffons, d'os etc. Sous cet amas répugnant se trouve un manteau vert olive terne (qui n'est pas magique mais pourrait finalement s'avérer utile au groupe lors du module D3) qui recouvre les possessions du marchand Drow. Chaque homme-rat a une bague en or sertie d'une pierre de lune (valeur: 400 po chacune) qui indique qu'ils sont au service des illithids. Chacun d'eux possède également 30 pièces d'or.

De l'autre coté, les flagelleurs mentaux campent dans l'alcôve qui jouxte le bassin. Ils ont des lits pliants, une petite table, 2 tabourets pliables, quelques ustensiles et des paniers de provisions. Chacun a un petit coffre contenant ses effets personnels. Les 2 coffres sont piégés par des aiguilles empoisonnées cachées dans la serrure. L'un contient une potion de **soins**, une gemme de 5.000 po et 200 pièces d'or. L'autre contient une potion d'**auto-métamorphose**, une **broche mortelle**, un petit disque d'argent qui est en fait une sorte de broche (symbole d'un clan de marchands Drows, utile pour le MODULE D3), 150 pièces d'or et 58 pièces de platine.

Caché dans un coin, sous un petit rocher, se trouve un coffre de fer. On y trouve 300 lingots de cuivre (pesant chacun 100 po) et autant de lingots d'argent. Ils sont utilisés pour soudoyer des serviteurs Drows. La poignée du couvercle de ce coffre est en fait un étui à parchemin en fer qui contient un parchemin de **protection contre les morts-vivants** et, caché dans sa doublure, un parchemin de **protection contre les démons**.

DESCRIPTION DES CAVERNES ET DÉDALES DES TROGLODYTES

Monstres Errants:

1 risque sur 12 chaque tour de faire une rencontre:

Moitié Ouest	Moitié Est
1. patrouille Drow, mixte	1. 7-18 troglodytes
2. marchands Drows*	2. 2-12 goblours
3. 2-8 gargouilles	3. 2-5 trolls
4. 2-5 trolls	4. 7-18 troglodytes

* chances égales que ce soit un petit, moyen ou grand convoi

1. ENTRÉE DE LA GRANDE CAVERNE: Les terrasses en paliers descendent vers le sol luisant de cette immense caverne. De l'eau goutte le long des stalactites, des stalagmites sortent du sol, et ici et là des débris de roche et de stalactites tombées jonchent le sol. D'épaisses colonnes et d'énormes masses de roche parsemées de nombreuses corniches et saillies s'élèvent du sol au plafond. Cette caverne mesure entre 60 et 90 m de large, 60 m de long et entre 55 et 75 m de haut. La présence de certaines lettres sur le plan est à noter:

   G: Il y en a 3. Chacune désigne la position de 3 sentinelles goblours (PV: 15 chacun; broigne et grand bouclier pour une CA de 3) armés de lourdes étoiles du matin (+ 2 aux dégâts) et de 2 lourdes lances de fantassin. Si un ennemi/intrus est détecté, 2 engageront le combat pendant que 1 ira alerter les autres goblours.

   D: Il y en a 4. Chacune représente un guerrier Drow de niveau 2 (PV: 8, cotte de mailles +1, bouclier +1, +1 du fait d'une dextérité de 15, soit une CA totale de 1) armé d'une dague +1, d'une épée courte +1 et d'un propulseur avec 3 javelots. Si des intrus sont repérés par une sentinelle, cette dernière utilisera **lumières dansantes** pour les identifier et les localiser précisément. Chaque sentinelle peut en voir au moins une autre et donc l'alerter. La sentinelle qui a donné l'alerte ira prévenir ses supérieurs dans la zone 8 pendant que les 3 autres quitteront leurs postes pour venir espionner les intrus.

2. GALERIE SUD: Ce passage, rempli de dépôts calcaires formés par l'eau qui goutte du plafond, est le repaire de 14 perceurs (4 avec 4 dés de vie et 19 pv chacun, 4 avec 3 dés de vie et 13 pv, 3 avec 2 dés de vie et 9 pv, et 3 avec 1 dé de vie et 5 pv). Ils se trouvent vers le centre de la zone et 1-3 se laisseront tomber sur chaque créature passant sous eux. Ils n'ont aucun trésor.

3. CAVERNE SCINTILLANTE: Cette petite caverne est haute d'environ 2,4 m et ses murs sont couverts de nombreux cristaux qui réfléchissent et réfractent toute lumière. Ces cristaux saillants n'ont aucune valeur, mais il y a 121 gemmes cristallines d'une valeur de base de 10 po chacune disséminées dans la partie nord de la grotte – on dirait des cristaux qui se seraient détachés des murs. C'est en fait un appât tendu par un **attrapeur** (PV: 73). Celui-ci n'a pas de trésor car les Drows le lui ont récemment dérobé.

4. CAVERNE LATÉRALE: Cette zone au plafond élevé (30 m) a de nombreuses corniches et saillies, situées entre 20 et 25 m de haut, le long de ses murs sud, est et nord. Sur celles-ci sont perchées 15 gargouilles (PV: 22 chacune) qui attaqueront leurs proies en leur fondant dessus par derrière. Elles poursuivront des fuyards vers le nord, où la voûte de la galerie est haute, mais pas vers l'est. Elles n'ont pas de trésors.

5. CAVERNE SAILLANTE: Un très grand ver pourpre (PV: 118) s'est récemment installé ici pour pondre ses oeufs et se reposer. Il y a 6 oeufs dans la saillie nord-est de la caverne, ils écloront dans 3 tours. La "fière maman" se repose. Il n'y a pas de trésor dans le corps du ver, mais parmi ses déjections (8 au total), l'une d'elle (la 6^{e}) contient 11 gemmes de 100 po chacune et 4 fioles d'eau bénite.

6. GROTTE: 14 Drows sont ici pour contrôler toutes les activités dans l'ensemble de la caverne, ainsi que pour aider les marchands ou surveiller l'arrivée d'envahisseurs.

   Mâles: 4 du 2^{e} niveau (PV: 9 chacun, CA 1) armés d'épées courtes +1, de dagues +1 et d'arbalètes de poing avec 10 carreaux, sous les ordres d'un guerrier de niveau 4 (PV: 18, CA -2) armé d'une épée courte +2, d'une dague +1 et d'une arbalète de poing avec 10 carreaux. Chacun peut lancer les sorts suivants: **lumières dansantes, ténèbres** et **aura féérique**.

   Femelles: 8 du 3^{e} niveau (PV: 15 chacune, AC 0) équipées d'épées courtes +1 et de dagues +1. La moitié possède une arbalète de poing tandis que l'autre a un propulseur avec 3 javelots. Elles sont sous les ordres d'une guerrière de niveau 6 (PV: 30, cotte de mailles +2, bouclier +2, +4 du fait d'une dextérité de 18, soit une CA totale de -4) qui passera le commandement au guerrier mâle de niveau 4 si la situation devient critique. Elle a une épée courte +2, une dague +2 et une **lance mortelle** – une lance de 3 m de long qui délivre une décharge d'énergie négative infligeant 3-12 pts de dégâts supplémentaires; la personne touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre 1-4 niveau. Il reste 6 charges dans la lance. C'est l'arme qu'elle emportera avec elle lorsqu'elle ira prévenir ses supérieurs Drows dans la zone Nord-ouest. Sa monture est un palefroi de la nuit (PV: 32) attaché au fond de la caverne. Chaque femelle peut utiliser les sorts **clairvoyance, lumières dansantes, ténèbres, détection des mensonges, dissipation de la magie, suggestion** et **aura féérique**. La chef peut aussi utiliser **perception des alignements, lévitation** et **détection de la magie.**

Trésor: Chaque Drow porte un petit sac ou bourse de cuir contenant 1-4 pp par niveau d'expérience. La commandante femelle possède en plus 2 gemmes de 100 po. Cachée sur elle se trouve une petite broche en bronze représentant une tête de palefroi de la nuit et portant au verso l'inscription **NOQUAR** en Drow.
Les mâles dorment dans la zone sud tandis que les femelles logent dans la zone nord. Il y a dans chaque zone une couche de soie pour chacun des Drows ainsi que plusieurs caisses de provisions. Avec chaque sac de couchage se trouvent quelques provisions personnelles et affaires de toilette. Il y a des sangles étranges (des harnais) et des supports en bois dans la zone des mâles (équipement des lézards de bât), et de longues perches munies d'un crochet métallique sont posées à côté (pour diriger les créatures). Cachée sous le fumier et la litière en champignon du palefroi de la nuit, dans le sol en roche, se trouve une cavité tapissée de plomb. Elle possède un couvercle de pierre avec un loquet secret. À l'intérieur de cette cavité se trouvent 1.000 pièces d'argent dans un coffret en bois, 1.000 pièces d'or dans 10 sac de cuir, une ceinture à l'intérieur de laquelle sont cachés 100 pièces de platine, une bourse contenant 20 gemmes d'une valeur de 100 po chacune, 2 bijoux d'une valeur de 5.000 po chacun et un médaillon au bout d'une chaînette en métal noir (à l'effigie d'une femme Drow d'un coté et d'une araignée de l'autre) dans un boîtier en ivoire d'une valeur de 250 po, et un étui en cuir avec 4 potions: **soins, super-soins, autométamorphose,** et **poison** (si celui-ci est mélangé avec du vin dans une coupe en fer, il donne une résistance au poison totale à qui le boit pendant 6 tours). La coupe en fer se trouve dans un coin de la cavité.

7. GROTTE EN CONTREBAS: Deux volées étroites de terrasses en escalier descendent sur 6 mètres avant de déboucher dans une grotte basse de plafond qui semble totalement sombre et déserte. Il s'agit d'une **illusion**, car c'est le repaire d'une liche (66 points de vie) dotée d'un **anneau de protection +3** (CA -3). Cette horrible créature demeure normalement sur le rebord à l'extrémité sud de cette zone. Elle maintiendra l'illusion et n'attaquera aucun intrus sauf si ces derniers utilisent un sort ou semblent visiblement effectuer une détection de la magie. La liche possède les sorts suivants, qu'elle utilise comme étant niveau 20:

Premier Niveau:	**mains brûlantes, charme-personnes, projectile magique (x2), ventriloquie**
Deuxième Niveau:	**invisibilité, image miroir, rayon d'affaiblissement, toile d'araignée (x2)**
Troisième Niveau:	**dissipation de la magie, boule de feu, foudre, vol, force fantasmagorique**
Quatrième Niveau:	**confusion, charme-monstres, allométamorphose, maladresse, porte dimensionnelle**
Cinquième Niveau:	**nuage létal, cône de froid, paralysie des monstres, téléportation, mur de force**
Sixième Niveau:	**globe d'invulnérabilité, chasseur invisible, transmutation de chair en pierre, répulsion**
Septième Niveau:	**souhait mineur, inversion de la gravité, épée de Mordenkainen,**
Huitième Niveau:	**invocation de monstre VI, poing de Bigby, danse irrésistible d'Otto,**
Neuvième Niveau:	**arrêt du temps, mot de pouvoir "mort"**

(Pour déterminer quel sort la liche utilisera, choisissez la meilleure possibilité si elle est en danger de mort. Sinon, lancez un d10 pour déterminer le niveau du sort, 0 signifiant un lancer de d6 à la place. Une fois le niveau du sort déterminé, lancez un dé pour savoir lequel sera utilisé par la liche, ou choisissez le PLUS LOGIQUE).

Trésor: La liche, Asberdies, a lancé 600 sorts **de bouche magique** dans diverses parties de son antre – murs, sol, voûte, ainsi que sur les stalactites et les stalagmites. Aussi, une détection de la magie révèlera que toute la grotte irradie la magie. Le creux où elle demeure est capitonné de soieries et de tissus de velours, mais ne contient pas de trésor. Juste à quelques mètres au nord-ouest se trouve une petite corniche avec quelques pierres brisées. L'une d'elles a une petite cavité dans laquelle est glissé un **trou portable** replié. Celui-ci contient une couronne (80.000 po), un globe serti de gemmes (50.000 po), et un sceptre incrusté de pierres précieuses (65.000 po) ayant appartenus à la liche de son vivant. Ils jettent désormais une malédiction sur quiconque les possède. Leur magie transformera le ou les individus en nécrophages après les avoir fait mourir de maladie. La malédiction ne peut être retirée que par un clerc de niveau 20. (Les objets irradieront à la fois la magie et le mal si l'un, l'autre ou les deux sont détectés). Il contient également 1.000 po, 10 gemmes d'une valeur de 100 po, un sac de **poussière d'éternuement et de toux**, un **bâton de contrecoup**, une potion de **longévité**, une **broche de protection contre les clercs mauvais**, et un parchemin de 7 sorts de magicien (**ouverture**, **langues, globe mineur d'invulnérabilité, mur de glace**, **transmutation de pierre en chair, charme-plantes**, **symbole de peur**).

8. GROTTE LATÉRALE: Ce lieu est similaire à la caverne 4. Il y a des dizaines de corniches et de rebords à 21 m ou plus au-dessus du sol de la caverne, et ces lieux sont les aires de repos de 23 gargouilles (PV: 22 chacune). Ces créatures craignent énormément les Drows et n'attaqueront aucune créature accompagnée d'un Drow ou portant des vêtements Drow. Par contre, toutes autres créatures feront les frais de leur férocité. Elles n'ont pas de trésor.

9. CAVERNE-ÉCURIE: Il y a 6 lézards de bât (PV: 33 chacun) attachés près d'un monticule de champignons (leur fourrage). Ces créatures sont tenues à disposition des marchands qui en auraient besoin. Ils attaqueront toute personne essayant d'enlever leurs chaînes à moins que cette dernière n'ait une perche avec un crochet, ce qu'ils reconnaissent comme un signe d'autorité.

10.-13. RÉSEAU DE GROTTES SECONDAIRES: une horde de goules et de ghasts, en route vers le nord-ouest pour se mettre au service des Drows, patiente ici. En effet, ne voulant pas suivre les passages primaires larges et très fréquentés, ils attendent que la limace géante (voir 14. ci-après) soit partie pour emprunter celui qui se trouve au nord-est. La horde se compose de:

10. 32 goules (PV: 10 chacune) avec 1-6 po chacune.
11. 4 ghasts (PV: 19 chacun) avec 7 gemmes à 100 po.
12. 2 ghasts (PV: 24 chacun) avec un sac contenant 3 bijoux valant respectivement 5.000, 3.000, et 1.800 po, et 2 étuis. L'un contient un parchemin avec 3 sorts de clerc (**soins mineurs**, **langues**, **invocation des animaux** (3 ours bruns avec 28 PV chacun)), l'autre une carte représentant le passage nord-est et le tunnel tertiaire qui rejoint le passage primaire allant du nord-ouest au sud-est ainsi que la zone de rencontre S17-T17: dessinez ceci sur la carte de vos joueurs.
13. 4 ghasts (PV: 20 chacun) avec 300 po et 18 gemmes d'une valeur de 10 po chacune.

14. LIMACE GÉANTE: (PV: 87) Ce monstre s'est logé dans l'alcôve qu'il a trouvé près du passage nord-est, où il se reposait initialement en digérant son repas, et il a décidé de rester car l'approvisionnement en nourriture est excellent. (Les Drows vont bientôt se débarrasser d'elle.) Elle n'a aucun trésor.

15. CORNICHE À 30 M DE HAUTEUR: 2 hiéracosphinx (PV: 49, 43) nichent ici en attendant le retour de leur maître et

maîtresse Drows. Ils n'attaqueront pas à moins qu'on ne s'approche trop d'eux – environ 6 m ou moins – et viendront uniquement si le mot de commande est prononcé. Ils n'ont pas de trésor, mais l'un d'eux porte un médaillon de cuivre représentant une crosse entouré de 8 émeraudes parfaitement assorties (valeur 24.000 po) et, gravé au verso en caractères Drows, le nom **EILSERVS**.

16.-18. CAVERNES DES TROLLS: Ces lieux sont envahis d'un fouillis répugnant composé de carcasses pourrissantes, d'ossements, de branches, d'excréments, de fourrures, etc. Les trolls qui vivent ici ont placé tous leurs trésors dans l'antre du chef de la tribu en 32.

16. 10 trolls (PV: 29 chacun).

17. 16 trolls (PV: 30 chacun).

18. 18 trolls (PV: 31 chacun).

Note: La puanteur émanent de ces lieux est perceptible jusqu'à 3 m de l'entrée de chaque caverne.

Les trolls se porteront assistance mutuellement, ainsi qu'aux troglodytes ou goblours, s'ils sont informés par quelque moyen que ce soit qu'une attaque est en cours.

19.-23. DÉDALE DE CAVERNES: Ce réseau de cavernes et de passages les reliant sert de repaire à une grande tribu de goblours qui sont au service indirect des Drows. Ils ont été équipés de broignes et de lourdes étoiles du matin de bonne qualité (+2 aux dégâts) par leurs maîtres Elfes Noirs. (voir G ci-dessus.)

19. 8 goblours (PV: 15 chacun) avec 11 po chacun.

20. 8 goblours (PV: 16 chacun) avec 14 po chacun.

21. 8 goblours (PV: 17 chacun) avec 12 po chacun.

22. 12 goblours (PV: 18 chacun) avec 19 po chacun.

23. 14 goblours (PV: 16 chacun) avec 13 po chacun.

24. VASTE CAVERNE: C'est l'antre de 45 femelles goblours (PV: 9 chacune; combattent comme des monstres à 1+1 dé de vie) et 62 jeunes (3 pv chacun, combattent comme des monstres à ½ dé de vie). Il y a aussi 10 mâles pour protéger les femelles et leur progéniture. Chacun a 15 pv. Au milieu des litières, restes de nourriture et déchets, se trouve un coffre contenant 683 pc, 397 pa, et 155 po.

25. TANIÈRE DU CHEF: Le chef Grubblik (PV: 30; cotte de mailles et grand bouclier pour une CA de 1) est une énorme créature qui combat comme un monstre à 4 dés de vie. Son fils Bruzblid est avec lui (PV: 24; CA: 2), c'est un des meneurs. Grubblik a un bonus de +4 aux dégâts, Bruzblid +3. Il y a aussi 2 femelles de grande taille (PV: 14 chacune) qui combattent comme des mâles. Leur trésor se trouve dans une grande boîte en fer verrouillée (Bruzblid a la clé). Dedans se trouvent 3.000 po, un bijou d'une valeur de 6.000 po, et une araignée venimeuse qu'il nourrit afin qu'elle reste là et morde quiconque met la main à l'intérieur. L'araignée à 5 chances sur 6 de réussir à piquer de par sa position à l'intérieur du couvercle. Le jet de sauvegarde s'effectue à +2, mais les dégâts sont de 5-20 points du fait de la force du poison.

26. 12 goblours (PV: 15 chacun) avec 15 po chacun.

27. CAVERNE DU SECOND: Ruddug (PV: 25; cotte de mailles et grand bouclier pour une CA de 1) est presque aussi imposant que le chef. Il se bat comme un monstre à 4 dés de vie et ajoute +3 aux dégâts qu'il inflige. Avec lui se trouvent deux gardes du corps, chacun ayant 22 pv, une lorica avec un grand bouclier (CA 2), et un bonus de +3 aux dégâts. Ruddug aime les habits et ses quartiers sont un joyeux foutoir de piles, tas et sacs de vêtements. Sur une corniche en hauteur, caché derrière une pierre, se trouve un sac contenant 450 pa, 139 po, 18 pp, et 7 gemmes d'une valeur de base de 50 po chacune.

28.-30. Ces zones sont les dédales des troglodytes (Voir aussi 36.-38. & **T**.). Les plafonds des tunnels sont à seulement 1,8 m du sol, et les grottes ne sont guère plus spacieuses. Tous ces troglodytes font partie d'une même **tribu**, et coopèrent avec les trolls et les goblours. Cette coopération est exigée par les Elfes Noirs, bien sûr, mais les habitants de ce lieu ont découvert qu'ils prospèrent tous grâce à cette entraide mutuelle, aussi se prêtent-ils volontiers assistance. Presque tous les objets des troglodytes sont en pierre ou en os. Ils ont quelques articles de bois, de cuir ou de tissu, mais ces matières sont rares.

T. TANIÈRE INDIVIDUELLE: Dans chacune d'elle se trouvent un mâle, une femelle, et 2 petits trogs (PV: 11, 7, 5, 2) ainsi que leurs biens personnels – aucun trésor, seulement des détritus sans valeur entassés dans un nid. Les mâles ont des massues de pierre, les femelles combattent comme des monstres à 1+1 dé de vie et les jeunes comme des monstres à ½ dé de vie.

28. LONGUE GROTTE: 36 jeunes mâles trogs vivent ici. Chacun a 10 pv et est armé d'une hache d'arme en métal et d'un javelot à pointe métallique (+3 pour toucher, 2-8 points de dégâts). Il n'y a aucun trésor.

29. MENEURS: 4 trogs imposants (PV: 17 chacun), qui combattent comme des monstres à 3 dés de vie, logent dans la partie avant de la grotte, tandis que 2 énormes trogs (PV: 22 chacun), les "anciens", qui combattent comme des monstres à 4 dés de vie, habitent dans la partie nord. Chacun de ces monstres a une bardiche métallique. Chaque meneur porte un petit médaillon en or martelé en forme de crâne humain (valeur 20 po). Les 2 anciens ont chacun une petite gemme brute (valeur 10 po) sertie dans leur médaillon. Sur la corniche à l'arrière de la grotte se trouve un crâne humain plaqué en or (230 po) avec 2 grenats à 2.000 po chacun placés dans les orbites. Il y a 4 râteliers avec chacun 12 javelots.

30. GROTTE COMMUNE: Cet endroit est normalement désert, sauf lors des fêtes tribales, des conseils, ou quand les mâles se rassemblent pour mener une attaque. Il y a en permanence 8 jeunes femelles (PV: 6 chacune) chargées de l'entretien de la caverne.

31. CAVERNE ORIENTALE: Cette partie de la grande caverne est remplie de parcelles de champignons cultivés par les troglodytes. Les champignons sont la principale source de nourriture des créatures qui habitent les lieux. D'étroits sentiers sillonnent ces champs de champignons et autres plantes étranges et gigantesques. (Les champignons sont alimentés de déchets et d'abats, et l'endroit est pour le moins odorant.) Une faible lumière provenant de lichens phosphorescents laisse apparaître les étranges formes et couleurs marbrées des champignons, et la lumière d'une flamme révèlera ces couleurs comme étant blanches, grises, jaunes, beiges, brunes, rouges, oranges, roses, mauves, et violettes. Les lettres H sur le plan indiquent 1-4 criards, les lettres V représentent 1-4 fongus violets. Sous l'amas de fongus violets repéré par la lettre V soulignée sont cachés une gemme de 10.000 po et **une cruche alchimique.**

32.-35. TANIÈRES DES TROLLS: Les trolls vivent dans une paix relative avec les goblours et les trogs, comme expliqué plus haut. Les Drows les récompensent par de la nourriture et des richesses, et cette coopération avec les autres habitants de la caverne les a fait grandement prospérer.

32. ANTRE DU CHEF: Le chef de tribu (PV: 49) et 5 trolls de moindre importance (PV: 40 chacun) habitent ici. Le chef a un bonus de +2 aux dégâts tandis

que ses comparses bénéficient d'un bonus de +1. Au fond de la grotte se trouve une cavité naturelle dans laquelle est entreposé le trésor de la tribu : 1.300 pc, 789 pa, 2.011 po, 54 pp, 38 gemmes d'une valeur de 10 po chacune, 14 bijoux (1.000 po chacun), une potion de **soins**, et une statuette en bronze – une idole d'un étrange dieu-requin – incrustée d'ivoire, de corail et de perles (valeur 9.500 po si elle est intacte, 5.500 pour les matières précieuses seules). Cet objet possède dans sa tête un compartiment secret encore jamais décelé et contenant une paire de lentilles. Ces dispositifs cristallins ne dégagent aucune aura car ils ne sont pas magiques, et leur porteur ne détectera rien quand il regardera au travers à moins qu'il ne se trouve dans la VOÛTE DES DROWS (MODULE D3).

33. 8 trolls (PV : 28 chacun). Note: l'odeur des monstres est masquée par les relents âcres des champignons.
34. 10 trolls (PV : 31 chacun).
35. 10 trolls (PV : 26 chacun).

36.-38. Dédales troglodytes supplémentaires (Voir 28.-30. & T.)

T. TANIÈRE INDIVIDUELLE: Chacune d'elle est la réplique exacte de celles mentionnées plus haut, à savoir 1 mâle, 1 femelle, et 2 petits trogs, sans aucun trésor.

36. QUARTIERS DES GARDES: Il y a là 4 trogs de grande taille (PV: 17 chacun) qui combattent comme des monstres à 3 dés de vie. Chacun d'eux est armé d'une hache d'arme en métal et d'un javelot à pointe métallique (+3 pour toucher, 2-8 points de dégâts). Ils transmettent les informations dans les zones 37. et 38.
37. QUARTIERS DES GARDES: 4 autres grands trogs (PV: 16 chacun) se trouvent là. Ils combattent également comme des monstres à 3 dés de vie et sont armés comme les gardes en 36.
38. ANTRE DU CHEF TROG: Cet immense (PV: 39) et vieux troglodyte combat comme un monstre à 6 dés de vie. Il est armé d'une épée bâtarde (+2, pas de capacités spéciales) et de 4 javelots à pointe métallique (2 sont normaux: +3 pour toucher, 2-8 points de dégâts, et 2 sont des j**avelots de foudre**, mais il n'est pas conscient de la différence). Enfouis dans sa litière se trouvent 27 gemmes d'une valeur de 100 po chacune, un sac contenant 12 lingots d'un poids de 100 po chacun – 5 d'argent, 6 d'or, 1 de platine – et 1 bijou en platine serti de 12 gemmes (2 x 1.000 po, 4 x 500 po, et 6 x 100 po) d'une valeur de 7.500 po. Cachées dans un petit recoin se trouvent 4 potions de **contrôle des plantes.**

39. GALERIE LATÉRALE: Parquées ici (en A.) se trouvent 2 wyverns enchaînées (PV: 49, 41) que le chef troglodyte a élevé depuis qu'elles sont sorties de l'œuf. Il monte le plus grand au combat, tandis que l'autre se bat seul aux côtés de son frère. Ils obéiront au chef troglodyte et le suivront car il existe une forme étrange de lien et de communication entre eux. Dans le renfoncement sud-est (en B.) se trouve une saillie rocheuse sur laquelle repose un énorme fléau utilisé par le chef quand il chevauche sa wyvern. Quand il manie cette arme, il a un bonus de +2 à ses jets de toucher et un bonus de +3 aux dégâts. Mais lui seul peut bénéficier de ces bonus. Il n'y a pas de trésor dans l'antre de ces créatures. Si elles sont tuées le chef rentrera dans une rage folle !

40. BASSIN MAGIQUE: L'eau claire contenue dans ce bassin n'a absolument aucun effet sur les créatures qui la boivent. En fait, il est souvent utilisé comme point d'eau par les habitants de la caverne, bien qu'ils utilisent aussi les cours d'eau qui l'alimentent et d'autres petites sources ici et là dans la caverne. Ce bassin ne parle pas ni ne communique de quelque façon que ce soit. Il est plutôt large, et est profond d'environ 2,4 m (0,6 m sur son pourtour) en son centre. À cet endroit se trouvent 89 gemmes d'une valeur de 10 po chacune. Elles sont recouvertes d'une légère couche de sable. Si une ou plusieurs gemmes sont retirées du bassin pendant plus de 1 tour, un nombre équivalent de gemmes situées dans un rayon de 9 m autours de celles-ci se changeront en pierres d'une valeur de 1 po (cristaux de quartz). Par contre, si une personne lance 1-4 gemmes dans le bassin, elle remarquera qu'un même nombre de gemmes en sa possession deviennent de meilleure qualité (défauts compensés, de sorte que ces gemmes passent automatiquement à la catégorie supérieure). Cet effet ayant plus de chances d'agir sur les gemmes de 10 po en les transformant en pierres de 50 po, voire celles de 50 po en pierres de 100 po, les marchands Drows qui connaissent le secret de ce bassin n'y jettent donc généralement que des gemmes d'une valeur de 10 po seulement. Le bassin dégage une faible aura magique, mais pas les pierres qui s'y trouvent.

NOTE FINALE POUR LE MAÎTRE DE DONJON

Si vous utilisez ce module comme partie de la campagne entière, pensez à noter et conserver tout ce que le groupe fait. Vous pouvez le faire en écrivant sur la marge de ce livret. Tout adversaire qui échappe à une attaque du groupe donnera l'alerte à ses maîtres ou ses semblables si possible – surtout les Drows et les plus intelligents de leurs serviteurs. Cependant, la nature chaotique des Elfes Noirs annihile tout risque d'une traque organisée pour retrouver le groupe, donc au pire, tous les Drows seront avertis de la présence d'intrus et seront plus méfiants et suspicieux.

Si le groupe passe au module suivant, cessez d'utiliser celui-ci aussitôt qu'ils passent dans un des tunnels du nord, et commencez avec la seconde partie de l'aventure.

AINSI SE TERMINE LA PREMIÈRE PARTIE DE LA DESCENTE DANS LES PROFONDEURS DE LA TERRE

Le Sanctuaire des Kuo-Toas

Contexte: Après avoir réprimé un soulèvement de géants, on a découvert qu'un mal longtemps oublié – les Elfes Noirs – était derrière cette insurrection, Déterminé à rechercher ces créatures, un groupe de vaillants aventuriers a monté une expédition pour déterminer la puissance des Drows et les châtier. À l'aide d'une carte représentant des centaines de km de galeries, l'audacieuse expédition s'est enfoncée dans ce labyrinthe souterrain, En l'espace d'une journée de voyage, ils ont eu à combattre la garnison d'un avant-poste Elfe Noir, puis un duo redoutable de créatures que les Drows nomment "illithids" – appelées aussi flagelleurs mentaux, avec une douzaine de leurs serviteurs rats-garous. S'enfonçant plus en avant dans ce monde souterrain étrange, le groupe a surmonté des obstacles divers et variés pour finalement pénétrer dans une grande caverne remplie de créatures hostiles. Grâce à une stratégie intelligente et de durs combats, les aventuriers sont venus à bout d'un grand nombre de serviteurs des elfes maléfiques – goblours, troglodytes, trolls, ainsi que divers autres monstres. De précieux renseignements supplémentaires et d'éventuels objets utiles ont été également acquis, et le groupe s'enfonce maintenant toujours plus profondément, sur les traces de la piste encore chaude des Drows, pour régler leurs comptes avec ces adversaires haïs.

Votre carte montre qu'il existe trois zones présentant un certain danger sur la route que le groupe doit suivre. Ce qui est certain c'est que la première chose qu'ils rencontreront sera une rivière souterraine; mais après cela, personne ne sait avec certitude ce qu'il y aura. Ils devront tous être très prudents, et leurs décisions devront être réfléchies s'ils veulent rester fort pour les épreuves à venir. Revenir en arrière serait déshonorant et peut-être fatal…

Départ: Ce module commence dans le tunnel principal qui se dirige vers le nord-ouest, juste au-delà des **Cavernes et Dédales des Troglodytes**, l'hexagone **R20** sur la carte du maître. Le passage est d'environ 9 m de large – une carte montrant une section de ce tunnel est fournie sur la même page que celles des zones de rencontre. Les parois grossièrement taillées sont rectilignes par endroit, et il y a quelques fissures et trous ici et là. Le sol du tunnel est parfois recouvert de débris de roche – des stalactites tombées et des morceaux de la voûte, et de petites parties des parois montrent des signes évidents d'effondrements naturels. Les lichens lumineux sont communs ici, de même que les scarabées de feu. Le sol est humide, les murs sont mouillés et l'air est frais. Un calme absolu règne aussitôt que le groupe cesse sa progression dont le bruit est amplifié par l'écho, et si le silence est maintenu un moment, de petits gazouillis, des bruissements, et de faibles échos lointains peuvent alors être entendus – rats, chauves-souris, insectes, autres vermines souterraines, et qui sait quoi encore ? De même, lorsque les explorateurs restent immobiles, ils peuvent sentir un léger courant d'air humide charriant une odeur de moisissure et filant vers le bas, suivant la même route que le groupe dans sa poursuite des Drows. Une nouvelle série d'aventures commence...

Notes pour le Maître de Donjon uniquement
La hauteur sous plafond dans les tunnels primaires varie de 6 m à 15 m. Dans les passages secondaire d'environ 6 m de large, le

plafond se situe à une hauteur variant de 4,5 à 12 m. Les étroits tunnels tertiaires et les galeries secrètes ont une hauteur de voûte allant de 2,4 à 7,5 m pour les passages visibles, 1,5 à 4,5 m pour les chemins secrets. Lorsque le tunnel s'élargit naturellement, la hauteur de plafond est alors d'au moins 6 m, et elle peut atteindre 18 à 21 m dans les grandes cavernes. Dans la caverne semi-naturelle où ce module se termine, une petite zone au centre a été creusée pour créer un sanctuaire englouti. Ailleurs, la hauteur de plafond est seulement de 12 à 15 m.

Il y a deux zones de rencontre le long de la route. La traversée de la rivière de l'hexagone W27 peut être très facile à réaliser, ou se transformer en un cauchemar mortel pour des aventuriers imprudents. L'hexagone A²31, un petit embranchement de tunnels, est placé là pour aider les groupes astucieux, car les Gnomes des Profondeurs (un nouveau type de gnomes détaillés à la fin de ce module) sont susceptibles de se joindre aux aventuriers. Même si aucune des deux zones ne peut être évitée, chacune d'elle peut être traversée rapidement sans problèmes par les aventuriers.

Quand une rencontre aléatoire ou prévue se produit, utilisez les plans spécialement conçus pour ça – les sections de passages ou les salles de rencontre, selon le cas. Notez que les monstres rencontrés agiront/réagiront de façon intelligente et organisée proportionnellement à leur mentalité et évolution sociale. Ceci est particulièrement vrai pour l'ancienne race des Kuo-Toas (détaillés dans une section distincte à la fin du module), qui ont une société très structurée et complexe au sein de leur sanctuaire.

Camper la nuit dans un tunnel (ou bien même un renfoncement ou une salle attenante) implique un test de rencontre de monstre errant selon le type de passage; ce test ne sera normalement effectué que 1 fois par période "normale" de sommeil de 8 heures, sauf si le groupe s'est installé au beau milieu de la galerie.

Quand le passage principal se rapprochera du sanctuaire, le chemin deviendra très bien éclairé pour un tunnel souterrain, de nombreuses plaques de lichens phosphorescents poussant le long des murs et même de la voûte, projetant une lumière faible mais constante.

Des tables de rencontres aléatoires séparées sont fournies pour les passages et le sanctuaire. Familiarisez-vous avec tous ces tableaux, et notez la composition des groupes de créatures jusque-là inconnues tels que les bandes de Kuo-Toas.

Bien que de nombreux détails et indications vous soient donnés, il vous incombe en tant que Maître de Donjon de donner vie à ce cadre d'aventure après l'avoir étoffé. Amusez-vous bien.

TABLES DES MONSTRES ERRANTS SELON LE TYPE DE TUNNEL

Effectuer un jet à chaque hexagone (1,5 km):

Tunnel principal, 1 risque sur 10 de rencontrer un monstre

1. patrouille Drow, mâles
2. limace géante (50%)/ ver pourpre (50%)
3. clercs Kuo-Toas
4. 2-5 ghasts avec 9-16 goules
5. monstre rouilleur (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
6. marchands Drows, petit convoi
7. patrouille Drow, femelles
8. 1-2 serpents cracheurs géants (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
9. marchands Drows, convoi moyen
10. spores gazeuses (50%)/ 1-4 trolls avec 9-16 trogs (50%)
11. 3-12 ombres (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
12. spores gazeuses (50%)/ troupe de guerre Kuo-Toa (50%)
13. 3-18 gargouilles (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
14. patrouille Drow, mixte
15. moisissure jaune (33-⅓%)/ brune (33-⅓%)/ limon vert (33-⅓%)
16. 19-24 goblours avec 25-30 esclaves
17. marchands Drows, grand convoi
18. pèlerins Kuo-Toas
19. pudding noir (33-⅓%)/ gelée ocre (33-⅓%)/ vase grise (33-⅓%)
20. patrouille Drow, mixte

Tunnel secondaire, 1 risque sur 12 de rencontrer un monstre

1. 5-8 criards
2. 2-5 araignées géantes (66-⅔%)/ marchands Drows, convoi moyen (33-⅓%)
3. patrouille Drow, mixte
4. marchands Drows, petit convoi
5. rôde-dessus (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
6. 4-16 ombres (50%)/ 2-5 lézards souterrains (50%)
7. limace géante (50%)/ troupe de guerre Kuo-Toa (50%)
8. 2 lézards souterrains (énormes, +4 pv par DV)
9. bulette (50%)/ serpent cracheur géant (50%)
10. 5-20 perceurs (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
11. monstre rouilleur (50%)/ 2-5 lézards souterrains (50%)
12. patrouille Drow, mixte
13. 2-5 ghasts avec 9-16 goules
14. 13-18 goblours avec 19-24 esclaves
15. ver pourpre (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
16. 2-5 enlaceurs (50%)/ serpent constricteur géant (50%)
17. clercs Kuo-Toas
18. patrouille Drow, mâles
19. pèlerins Kuo-Toas
20. 1-4 criards avec 1-4 fongus violets

Tunnel tertiaire, 1 risque sur 12 de rencontrer un monstre

1. rôde-dessus (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
2. 2-5 xorns (50%)/ 2-3 lézards souterrains (50%)
3. patrouille Drow, mixte
4. 1-2 ombres des roches (50%)/ 2-5 ombres (50%)
5. 2-8 gnomes des profondeurs
6. monstre rouilleur (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
7. 5-20 perceurs (50%)/ 2-8 araignées colossales (50%)
8. limon vert (50%)/ 2-3 lézards souterrains (50%)
9. 11-30 fourmis géantes
10. pèlerins Kuo-Toas
11. vampire (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
12. 2-8 gnomes des profondeurs
13. marchands Drows, petit convoi
14. 5-20 perceurs
15. traqueur gluant (50%)/ 2-5 scarabées de feu (50%)
16. liche (50%)/ troupe de guerre Kuo-toa (50%)
17. 1-4 tertres errants (50%)/ 2-8 criards (50%)
18. patrouille Drow, mâles
19. 11-30 fourmis géantes (50%)/ 2-5 serpents constricteurs (50%)
20. attrapeur

Clercs Kuo-Toas: Un groupe de prêtres revenant du sanctuaire ou bien s'y rendant. Une description complète des Kuo-Toas est fournie à la fin du module. Le groupe se compose de:

7-12	guerriers de niveau 2 armés d'un bouclier, d'une dague et d'une lance
5-8	guerriers de niveau 2 armés d'une dague et d'un arc court
2	guerriers de niveau 4 armés d'une dague et d'un harpon
4	clercs de niveau 3, avec les sorts suivants:
	Premier Niveau: soins mineurs
	Deuxième Niveau: paralysie
1	clerc de niveau 7, avec les sorts suivants:
	Premier Niveau: bénédiction, détection du Bien, détection de la magie
	Deuxième Niveau: charme-serpents, langage animal, silence sur 5 mètres
	Troisième Niveau: dissipation de la magie, prière
	Quatrième Niveau: protection contre le mal sur 3 m
5-8	esclaves portant des provisions et utilisant des abdomens de scarabées de feu en guise de lumière.

Les porteurs esclaves sont des prisonniers issus de différentes races; celles-ci sont déterminées sur la table qui suit (d20):

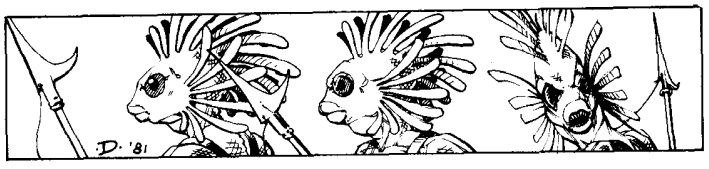
Dé	Race de l'Esclave	Dé	Race de l'Esclave
1	nain	8	demi-orque
2	elfe	9	hobgobelin
3	gnoll	10-14	humain
4-5	gnome (svirfneblin)	15-16	homme-lézard
6	gobelin	17-18	orque
7	demi-elfe	19-20	troglodyte

Pèlerins Kuo-Toas: Un groupe de ces voyageurs est constitué des individus suivants:

13-18	Kuo-Toas non armés (mâles)
1-6	Kuo-Toas non armés (femelles)
2-5	guerriers de niveau 3 armés d'une dague et d'un arc court
1	guerrier de niveau 5 armé d'une dague et d'un harpon
1	**contrôleur** (voir la section concernant la description des Kuo-Toas) tenant lieu de chef
2	clercs de niveau 3 avec les mêmes sorts que ceux d'un groupe de clercs Kuo-Toas ci-dessus
11-14	esclaves portant les provisions et les vêtements du groupe ainsi que différents coquillages et ustensiles sans valeur destinés à servir d'offrande à la "Mère des Océans"(voir ci-dessus pour les races des esclaves et ci-après pour des informations sur la déesse). (Si les pèlerins reviennent du sanctuaire, seule la moitié des esclaves seront présents, les autres ayant été sacrifiés.)

Troupe de Guerre Kuo-Toa: Ces créatures se déplacent de temps à autre soit pour capturer des esclaves, soit pour attaquer un groupe hostile à leur race ou ayant offensé la Mère des Océans. Une troupe de guerre est composée de:

24	guerriers de niveau 2 armés d'un bouclier, d'une dague et d'une lance
8	guerriers de niveau 2 armés d'une dague et d'un arc court



8 guerriers de niveau 3 armés d'une dague, d'un filet et d'une lance

4 guerriers de niveau 5 armés d'une dague et d'un harpon

2 guerriers de niveau 8 armés d'une dague et d'un harpon

1 guerrier de niveau 10 armé d'une dague et d'un harpon

2 **contrôleurs**

2 guerriers/assassins de niveau 3/3 (les "surveillants") armés d'une dague, d'une lance et d'un garrot

11-14 clerc/assassin de niveau 7/7 armé d'un **bâton-pince** (voir la section concernant les Kuo-Toas en fin de module) et d'un garrot. Il possède les même sorts qu'un prêtre de niveau 7 d'un groupe de clercs, à l'exception du sort de Deuxième Niveau **langage animal** qui est remplacé par **paralysie** et du sort de Quatrième Niveau **protection** qui est remplacé par **langues.**

11-14 esclaves portant différents équipements et matériels (esclaves qui pourront d'ailleurs être mangés en cas de nécessité)

Dé de Vie: Ces créatures ont les points de vie suivant:

		(Points de Vie Pour)	
Niveau	**Nombre de Dés de Vie**	**Mâles**	**Femelles**
2	2	12	10
3	3	18	15
4	4	28	24
5	5	35	30
6	6	42	36
7	7	56	49
8	8	64	56
9	9	72	-
10	10	90	-
11	11	99	-
12	12	120	-

Trésors: Chaque Kuo-Toa possède 1-6 pe, po et pp par niveau. Ceux de niveau 6 et au-delà ont 1 perle d'une valeur de base de 100 po par niveau au-dessus du 5e. Ceux de niveau 9 et supérieur auront en plus 1 perle d'une valeur de base de 500 po par niveau au-dessus du 8e.

Gnomes des Profondeurs: Ces parents éloignés des gnomes communs sont des créatures d'alignement neutre (avec des tendances bonnes) préférant vivre à l'écart des autres communautés. De plus amples détails sont fournis dans une section dédiée à la fin de ce module. Les gnomes rencontrés seront:

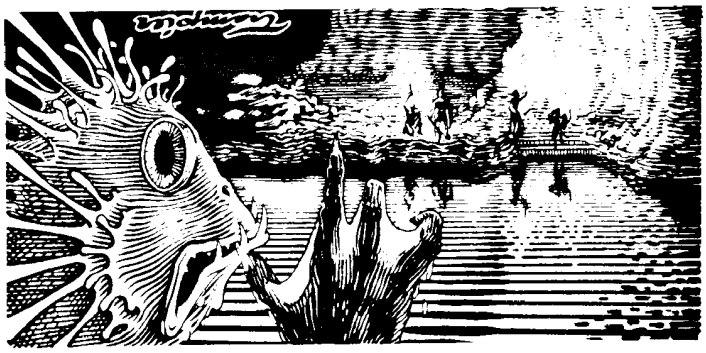
2-5 guerriers de niveau 3 (PV: 20 chacun, CA 2) armés d'une dague +1, d'une pioche +1 et de 7 fléchettes +1 (Dgts 1-3, libère un gaz qui assomme et ralenti, portée 12 m) qu'ils peuvent lancer à la vitesse de 2 par round ; toutes ces armes sont non-magiques.

1-2 guerriers de niveau 4 (PV: 25 chacun, CA 1) armés comme ci-dessus mais avec en plus 3 fléchettes remplies d'acide (Dgts 2-8, toute armure touchée se retrouve avec un trou de 8 cm de diamètre au niveau du point d'impact)**.**

1 guerrier de niveau 5 (PV: 30, CA 0) armé comme les guerriers de niveau 4 mais avec une pioche +2

Remarque: Les Gnomes des Profondeurs ont une résistance à la magie de 20%, auxquels il convient de rajouter 5% par niveau au-dessus du 3e, c.-à-d. 25% au 4e niveau, 30% au 5e, etc. Chacun d'eux est capable d'employer les sorts d'illusionniste suivants une fois par jour et par sort: **trouble, changement d'apparence** et **cécité.** Ils irradient continuellement l'équivalent d'un sort de **non-détection**. Ils détectent automatiquement toute illusion ou fantasme. Ils effectuent tous leurs jets de sauvegarde à +4, sauf contre le poison où leur bonus n'est que de +2.

Trésors: Chaque Svirfneblin (Gnome des Profondeurs) possède sur lui 4-20 gemmes d'une valeur de base de 10 po.

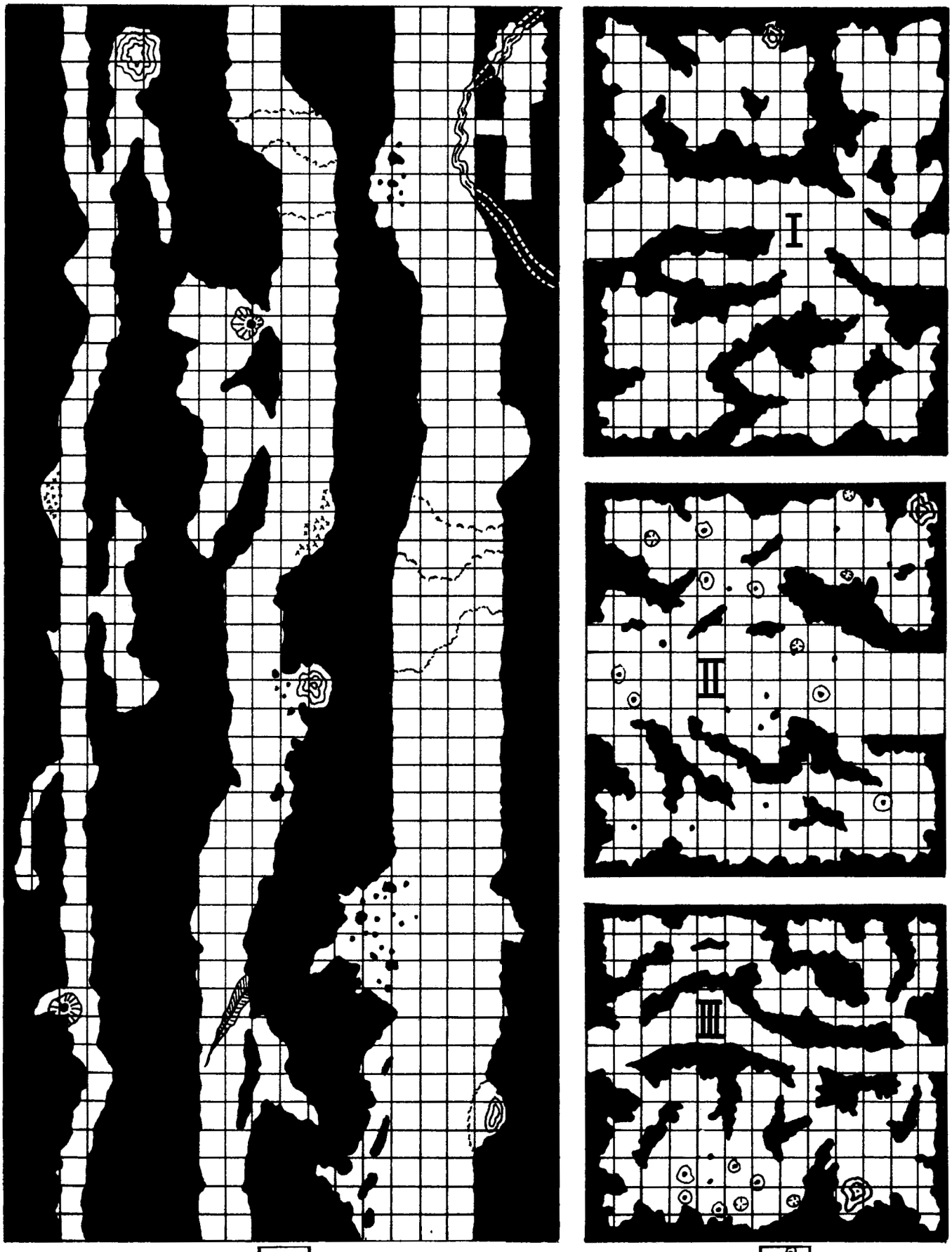


ZONE DE RENCONTRE W27

Utilisez la **salle de rencontre IV** pour la traversée de la rivière Svartjet. Sa surface est très calme car le canal fait plus de 2 m de profondeur à cet endroit. Sur l'autre rive, dans la petite crique, est amarrée une barge de 2,4 m x 4 m avec une godille. Cette embarcation est manœuvrée par un Kuo-Toa de grande taille et très fort (18/00) – un **contrôleur renégat** (CA 0, 90 points de vie) – avec 18 en dextérité. Il est plutôt chaotique et un peu dérangé. Considérez qu'il est de niveau 13 pour les jets de sauvegarde et de toucher. Il se déplace à la vitesse normale d'un contrôleur (54 m) et attaque 4 fois par tour (2 x 4-10, 2 x 2-5 pour les morsures), toujours pour tuer. Thoopshib peut être déséquilibré, mais il est très sournois. Pour être transporté de l'autre côté, toutes les créatures utilisant ses services savent qu'il faut le siffler ou l'appeler puis payer 1 pp (ou équivalent). Ce Kuo-Toa solitaire ne se soucie pas de qui ou quoi il transporte. Si la barge est menacée ou attaquée, il sautera dans la Svartjet et appellera son unique compagnon, une orphie géante de plus de 9 m de long avec une CA de 2 et 65 points de vie. Elle réside juste en amont de la zone de passage, et si elle est appelée par Thoopshib, elle a 15% de chances par round de renverser la barge. La morsure de l'orphie inflige 7-28 points de dégâts. Toute créature qui entre dans l'eau à cet endroit a 80% de risque de se faire mordre, 25% si elle marche sur l'eau, et seulement 10% si elle lévite ou vole à 6 m ou moins au-dessus de la rivière.

Le vacarme de la rivière masque les bruits normaux au Kuo-Toa, mais une lumière vive dans la caverne va certainement attirer son attention. Il s'approchera alors des membres du groupe et leur proposera, dans le langage commun des profondeurs, de les emmener de l'autre côté contre paiement de la somme appropriée pour chacun d'eux. Chaque fois qu'il devra répéter son offre (et il ne sera compris par le groupe qu'avec l'aide de la magie ou d'un interprète), il y a 10% de risques (cumulatifs) qu'il entre dans une rage folle et attaque. Lorsque Thoopshib manœuvre la barge, il lui faut seulement 6 rounds pour atteindre la rive opposée et amarrer le chaland dans la crique. Si quelqu'un d'autre tente de la manœuvrer, il lui faudra deux fois plus de temps et la barge dérivera en diagonale vers l'aval, sans possibilité d'amarrage à la rive opposée, de sorte que le chaland sera emporté par le courant après que tout le monde ait débarqué. S'il est forcé de quelque façon que ce soit d'embarquer un groupe, Thoopshib sautera dans la Svartjet en cours de route, emportant la godille avec lui, et ira chercher son amie l'orphie géante. La barge dérivera alors vers l'aval à une vitesse d'environ 14 km/h. Il y a 70% de chances que l'embarcation s'arrête au niveau de l'hexagone B²24, mais si ce n'est pas le cas, alors elle poursuivra sa dérive à une vitesse moyenne de 8 km/h, jusqu'à la Mer sans Soleil. Il est impossible de remonter le courant avec la barge. Il n'est pas possible non plus de marcher le long de la rivière.

Thoopshib habite l'une des cavernes latérales. Il dort sur un gros tas d'algues séchées, et il entrepose ici de nombreux récipients et ustensiles en pierre et en coquillages, ainsi que divers objets sans valeur. Il a trouvé une cavité naturelle dans le sol et l'a recouverte d'une stalagmite, ce qui lui procure ainsi une cachette quasi indétectable d'aspect complètement naturelle pour ses richesses. À l'intérieur se trouvent 1.420 po, 691 pp, 77 gemmes d'une valeur de 10 po, 2 potions de **super-soins**, un médaillon en métal noir gravé d'une araignée d'un coté et d'une tête de femelle Drow de l'autre, une **cape empoisonnée**, et une sphère dorée (**boule de feu** à 9 dés provenant d'un **collier de projectiles**).

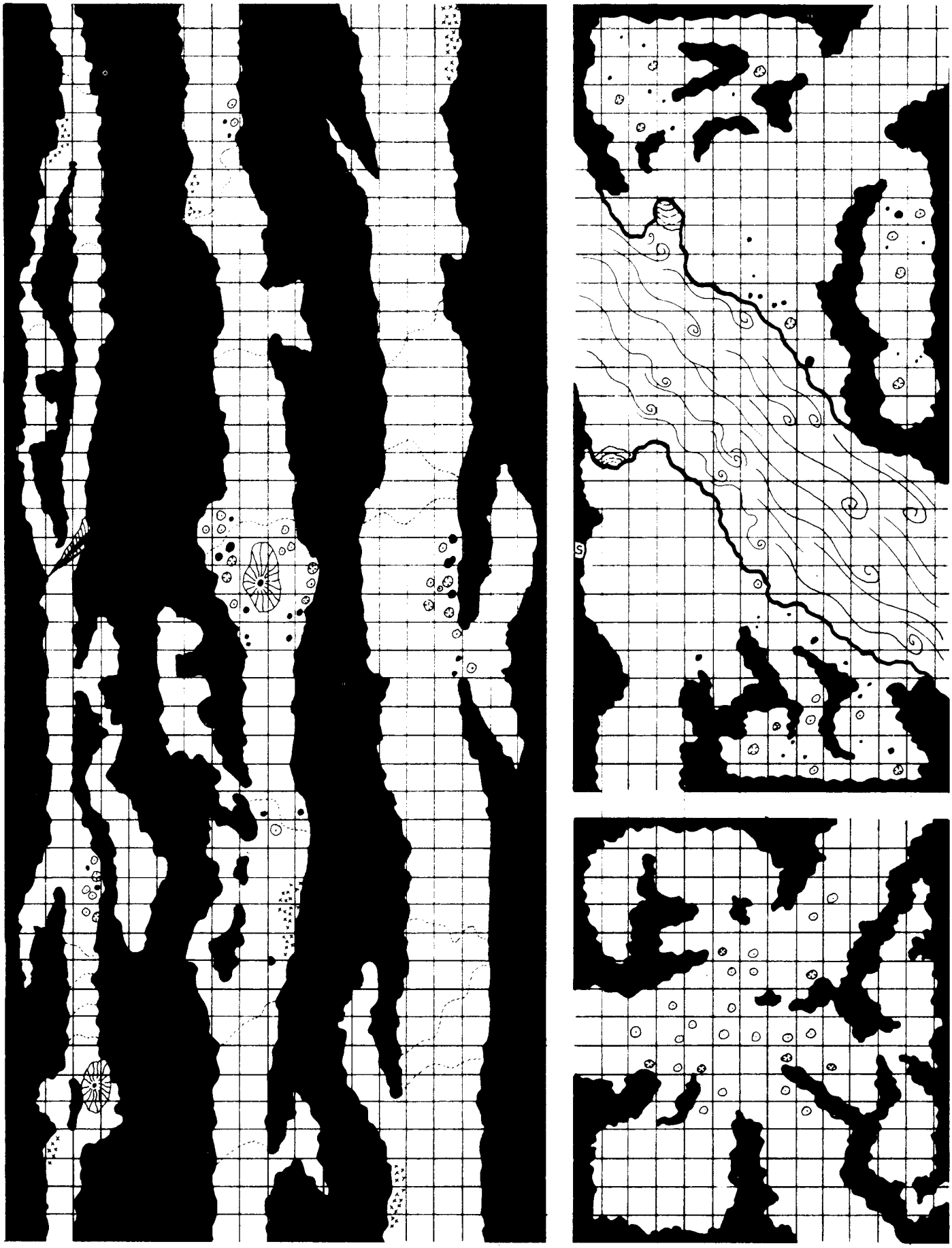


Limite de Terrasse
Corniche ou Saillie

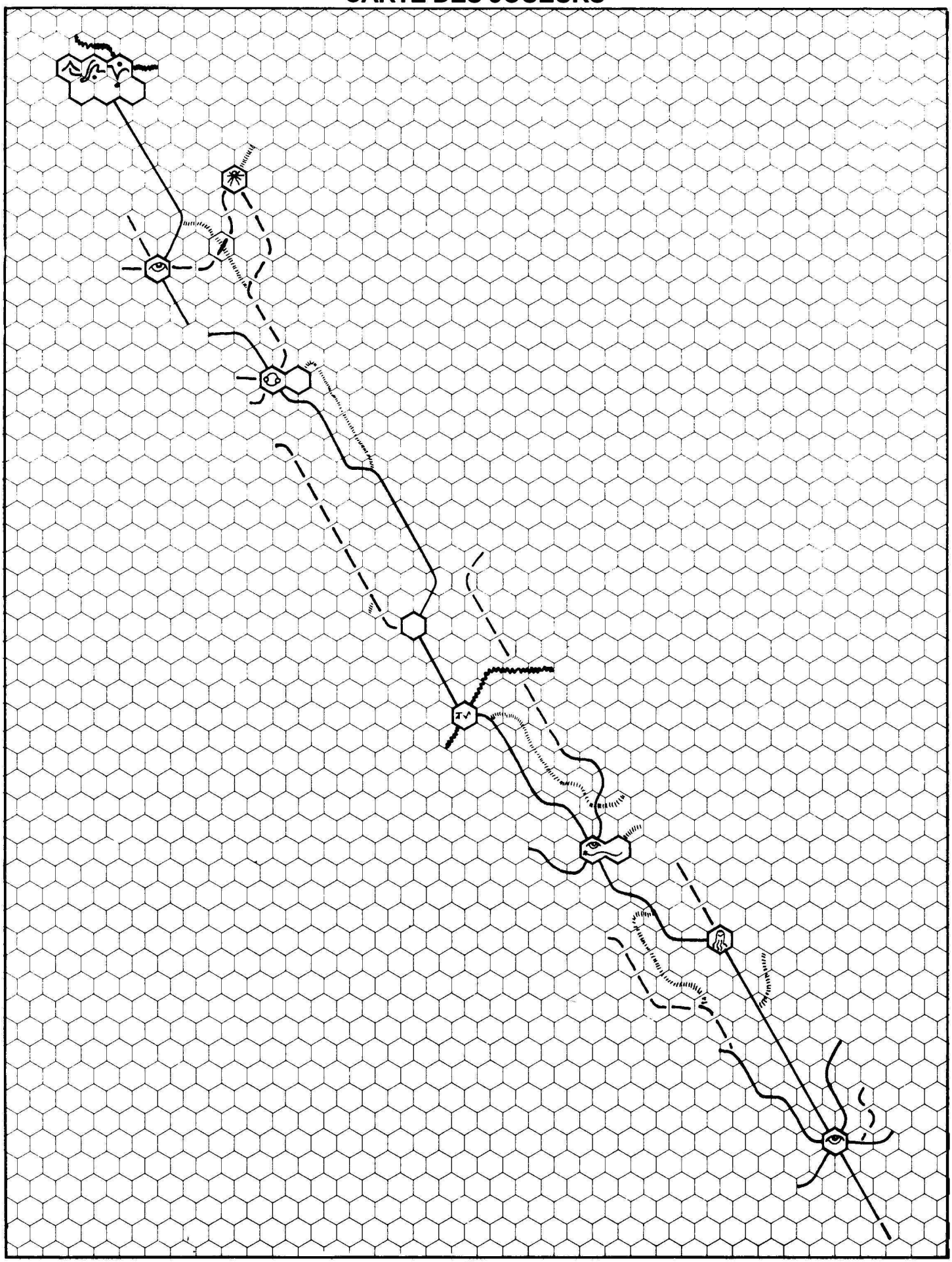
Colonne ou Pilier
Stalagmite
Stalactite

Gouffre
Crevasse

Bassin
Ruisselet
Gravats


Limite de Terrasse
Corniche ou Saillie
Colonne ou Pilier
Stalagmite
Stalactite
Gouffre
Crevasse
Bassin
Ruisselet
Gravats

CARTE DES JOUEURS



NOTES DES JOUEURS

ZONE DE RENCONTRE A²31

Utilisez la **salle de rencontre V** lorsque cette zone est atteinte. Décrivez la multitude d'ouvertures à disposition du groupe, et indiquez que cette zone est faiblement éclairée par des lichens lumineux et par des traînées de minéraux phosphorescents sur les murs du tunnel. Ils ne distingueront aucune créature et n'entendront aucun bruit, mais il y a 8 Gnomes des Profondeurs (tels que décrits dans les rencontres aléatoires) qui se cachent et les observent. Si le groupe s'arrête et fouille la zone – ou annonce ses intentions amicales – le chef Svirfneblin sortira de sa cachette en faisant un signe de paix, comprenant que le groupe vient de la surface. Il conversera avec eux en langage des signes, ou parlera normalement si un moyen magique de communication/compréhension est disponible. Si les aventuriers offrent au moins 1 gemme de 100 po à chacun des Gnomes des Profondeurs, et acceptent de leur donner la moitié de toutes celles qu'ils trouveront par la suite, les Svirfneblins accepteront certainement d'accompagner le groupe jusqu'au sanctuaire.

Les Gnomes des Profondeurs haïssent les Kuo-Toas autant qu'ils méprisent les Drows, et ce groupe a récemment espionné le sanctuaire car ils prospectent dans la région. Comme ils viennent juste de prendre les dernières gemmes de cette zone, ils sont prêts à en dérober d'autres à leurs ennemis. Naturellement, les petits combattants connaissent bien les tunnels, et ils ont des petits passages secrets qui leurs permettent d'espionner le sanctuaire depuis le haut des parois et le plafond.

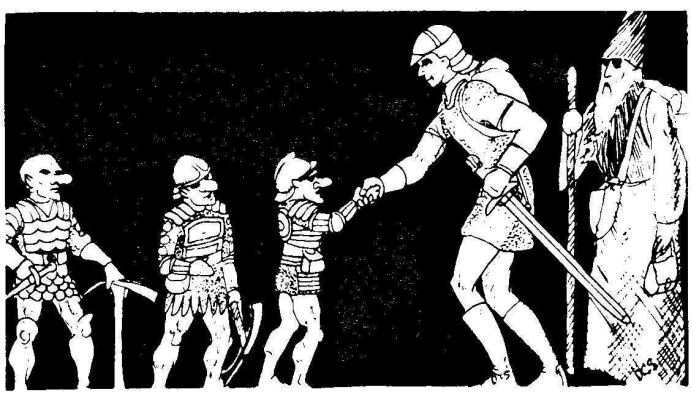
Le chef des Gnomes des Profondeurs s'appelle Trosli Gardegrenat et est issu d'une famille très respectée. Il a une capacité que ne possèdent normalement que les Gnomes des Profondeurs de plus haut niveau: il est capable d'appeler une créature du Plan Élémentaire de la Terre une fois par jour pour le servir et l'aider, mais Trosli répugne à le faire, car après il doit payer la créature élémentaire avec des gemmes de qualité supérieure. La créature répondant à l'appel est déterminée au hasard en utilisant le tableau suivant:

Dé	Résultat
1	élémental de terre à 24 dés de vie
2-7	élémental de terre à 16 dés de vie
8-12	élémental de terre à 12 dés de vie
13-16	élémental de terre à 8 dés de vie
17-19	xorn
20	l'invocation échoue

Chacun de ces Svirfneblins possède un petit comprimé composé de minéraux spéciaux qui redonne 4 points de vie, tandis que leur chef en possède une douzaine. Trosli Gardegrenat a également une bourse contenant 6 grosses pierres qui éclatent lorsqu'on les lance sur une surface dure, libérant un gaz obscurcissant (nuage de 4,5 m de diamètre sur 3 m de haut), ainsi que 4 autres pierres jaunâtres qui, lorsqu'elles sont brisées, libèrent un nuage similaire en taille mais composé de gaz toxique.

Chacun de ces Gnomes des Profondeurs a sur lui deux fois plus de gemmes que la normale, soit 10-40 gemmes d'une valeur de base de 10 po chacune.

Rappelez-vous que chacune de ces créatures dégage une aura de **non-détection** et peut utiliser les sorts d'illusionniste suivants une fois par jour: **trouble, changement d'apparence** et **cécité.**



DESCRIPTION DU SANCTUAIRE DES KUO-TOAS

Monstres Errants:

1 risque sur 12 chaque tour de faire une rencontre:

Moitié Ouest	Moitié Est
1. marchands Drows, petit convoi	1. pèlerins Kuo-Toas
2. gardes Kuo-Toas*	2. prêtres Kuo-Toas
3. marchands Drows, grand convoi	3. contrôleur Kuo-Toa
4. contrôleur Kuo-Toa	4. pèlerins Kuo-Toas
5. marchands Drows, convoi moyen	5. gardes Kuo-Toas*
6. pèlerins Kuo-Toas	6. pèlerins Kuo-Toas
7. prêtres Kuo-Toas	
8. marchands Drows, petit convoi	

* les groupes de gardes sont composés comme en 5. ci-après

A APPARTEMENT DE PÈLERINS KUO-TOA: chacun de ces appartements contient 3-6 Kuo-Toas. S'ils sont 5 ou 6, alors 1 est une femelle. Toutes ces créatures sont de 2e niveau et non-armées. Les chambres peu meublées contiennent des monticules d'algues sur des grabats de bois en guise de lits, un banc rudimentaire, une petite table et plusieurs tabourets. Les murs font environ 45 cm d'épaisseur, les portes sont en bois (précieux) avec des fixations en fer. Chaque pèlerin possède 2-8 pe et pp.

B BARAQUEMENTS: Chacun d'eux contient le nombre de soldats indiqué entre parenthèses après le **B**. Ce sont les gardes spéciaux du sanctuaire avec 12 points de vie chacun, commandés par un "sergent" de 4e niveau avec 28 points de vie. Ils sont armés comme suit:

- 50% avec bouclier, dague et lance
- 50% avec dague, filet et lance
- les chefs ont une dague et un harpon

BF BARAQUEMENTS, FEMELLES: Ils sont identiques à ceux décrits ci-dessus à l'exception que les soldats sont ici des femelles. Chacun d'eux contient 16 femelles de 2e niveau (PV: 10 chacune) armées d'une dague et d'un arc court, ainsi que 1 "sergent" de 3e niveau (PV: 15) armée d'un bouclier, d'une dague et d'une lance.

C SALLE COMMUNE: Ces salles sont spécialement conçues pour permettre aux pèlerins de se rencontrer, prendre un repas, lire, etc. Il y a un certain nombre de tables, bancs et tabourets dans chacune de ces salles – 2-8 de chaque si les joueurs vous en demandent le nombre précis. Il y a des prières à la "Mère des Océans" peints sur les murs et des tracts religieux sur les tables. Il y aura en permanence 1-8 pèlerins dans chaque salle commune.

M EMPLACEMENT DES CONTRÔLEURS: Les sortes de moines Kuo-Toas qui se trouvent à ces emplacements sont des guerriers de 7e niveau (PV: 56) toujours en alerte dont la fonction est de garder la zone et d'assurer la paix et la tranquillité des fidèles dans le sanctuaire. (Voir 27. ci-après et la section sur les Kuo-Toa pour plus d'informations.)

W Voir salle 33.

1. ENTRÉE DE LA CAVITÉ INFÉRIEURE: Le groupe est confronté à une vision inquiétante lorsqu'il aperçoit pour la première fois la zone située au nord-ouest baignée d'une faible lueur. Une phosphorescence verdâtre provenant de lichens, couplée avec une luminosité grisâtre émise par des créatures semblables à des limaces – aussi grandes que le poing d'un homme – qui rampent de tous cotés (murs, voûte, sol), donne à la zone un aspect sous-marin, et une étrange saveur salée flottant dans l'air accentue cette impression. Directement au nord se trouve une énorme créature vert foncé, ressemblant à une femme géante à tête de homard, avec la pince droite levée et la gauche tendue vers l'avant et ouverte. Cette idole en pierre est détaillée en 4. ci-après. Les murs et la chaussée de cette zone sont bien réalisés, mais très usés. De toute évidence, cet endroit est ancien. Il est exotique et déroutant. La forme des pierres et l'éclairage de la zone ne sont pas adaptés aux créatures de

la surface, en particulier celles à sang chaud. Un regard à gauche et à droite révèlera le passage voûté vers l'ouest et l'ouverture de 6 m de large sur 12 m de haut menant à l'est.

Au fur et à mesure que le groupe progresse dans la zone, il distinguera l'escalier qui s'élève à l'ouest et les fentes dans le mur est de l'entrée. Le coude du couloir est ne sera aperçu que si l'endroit est attentivement observé. S'ils regardent devant eux, les aventuriers verront que la partie nord est une grande cuvette, et s'ils s'en approchent, ils constateront qu'il s'agit d'une arène ou d'un bassin rempli d'une eau verte translucide et entouré de 6 rangées de gradins en pierre qui s'élèvent depuis le fond jusqu'au bord, le tout formant un carré entourant une plate-forme de pierre qui se dresse au centre de la fosse profonde de 7,50 m (sa profondeur réelle est en fait de 9 mètres, le fond étant rempli d'eau sur 1,50 m). Les murs en pierre de taille à l'est et à l'ouest possèdent chacun une ouverture en forme d'arche ainsi que de nombreuses fentes étroites (30 cm de large sur 90 cm de haut) situées à environ 6 m au-dessus du sol. Toute la zone est calme, mais on a le sentiment très net qu'il s'y trouve d'autres créatures, des monstres hostiles et mystérieux.

À cet endroit, toute créature intelligente qui observe le groupe l'ignorera. Il s'agit d'un lieu de passage plutôt fréquenté, et ceux qui y pénètrent sont autorisés à s'approcher du sanctuaire pour témoigner de leur loyauté envers la Mère des Océans, obtenir les "sauf-conduits" nécessaires, puis poursuivre leur route (voir en 3. ci-après). La communauté du sanctuaire n'est organisée qu'en ce qui concerne ses gardes et sa hiérarchie, pas ses pèlerins ni ses visiteurs.

2. RAMPE ET ESCALIERS: La rampe mène à une volée de larges marches conduisant au bassin qui entoure l'idole. De cette position, on distingue nettement que les gradins peuvent accueillir quelques 2000 créatures de taille humaine. Du fait de l'aspect translucide de l'eau du bassin, il n'est pas possible de déterminer précisément sa profondeur. L'idole de 6 m de haut qui se trouve au sommet semble en pierre. Bien que le niveau supérieur de la pyramide obstrue le champ de vision, il est possible de discerner ce qui semble être une ouverture dans le mur nord.

   Une fois le groupe descendu au niveau où l'eau rencontre les marches, ils devront sonder le bassin avec une perche, ou y entrer, pour pouvoir en déterminer la profondeur. Tant qu'ils se dirigent en ligne droite vers 3. – les marches qui montent jusqu'au premier étage de la pyramide – ils ne risquent rien. En revanche, le reste du bassin abrite des douzaines et des douzaines de sangsues qui attaqueront toutes les créatures à sang chaud qui s'y aventureraient, à raison de 1-4 sangsues par section de 3 m parcourus. Ce sont des spécimens de petite taille, avec seulement 1 dé de vie, mais elles sont vraiment affamées. Bien entendu, les Kuo-Toas peuvent passer à proximité sans se faire agresser.

3. ESCALIERS DE LA ZIGGOURAT: A partir de ce point, le groupe pourra distinguer les autels en pierre sur lesquels sont posés des coquillages. Il y a 2 de ces coquillages sur le premier autel de la ziggourat, puis 2 autres sur chacun des autels plus élevés. Chaque étage de la pyramide fait 3,6 m de haut, et les escaliers sont raides. Ces escaliers doivent être gravis par toutes les créatures de passage, afin de rendre hommage à la déesse et lui verser une offrande, avant de continuer leur route. Les groupes venant d'autres tunnels sont placés en zones d'attente pendant que leurs représentants vont effectuer les hommages et offrandes nécessaires.

   Premier Autel: Ce bloc de pierre blanche teintée de taches vertes est relativement petit (60 cm de haut sur 60 cm de large et 120 cm de long) et est surmonté de 2 coquillages ordinaires en forme de vasque. Celui de gauche contient 337 po, celui de droite est rempli d'eau fraiche et de coquilles d'escargots. (Payer 1 po par personne – à l'exception des esclaves et serviteurs inférieurs, bien sûr – puis prendre chacun une coquille d'escargot en guise de sauf-conduit et la présenter ensuite aux gardes.)

   Deuxième Autel: Ce bloc de pierre bleue est deux fois plus grand que le premier autel. Sont posées à son somment 2 magnifiques coquillages dont les bords et les arêtes sont recouverts d'argent. Le coquillage de gauche contient de l'eau saumâtre et des pinces de crabe, tandis que celui de droite contient 71 pp et 18 gemmes d'une valeur de 10 po chacune. Les adorateurs de la déesse Kuo-Toa viennent ici et payent pour recevoir une pince de crabe qui servira de sauf-conduit. Les gardes les traiteront alors respectueusement et leur accorderont une escorte sur un kilomètre et demi, à condition bien sûr qu'ils connaissent le signe secret des fidèles de la Mère des Océans (index et majeur de la main droite dressés et écartés de façon à former un "V" comme la pince de la Mère des Océans, même chose avec la main gauche mais en pointant vers l'avant) tout en prononçant le vrai nom de la Mère des Océans (Blibdoolpoolp, prononcez : Blibbb - doool - pooolpp).

   Troisième Autel: Cette pierre verte fait 90 cm de haut sur 90 cm de large et 1,8 m de long et porte deux coquillages incrustés d'or. Le coquillage sur la gauche contient de l'eau salée et des homards vivants, celui de droite 24 gemmes d'une valeur de base de 100 po chacune et 16 perles (valeur de base de 500 po chacune). Les adorateurs ayant besoin d'une faveur spéciale de la Mère des Océans prennent un homard dans le bassin en 15. et le place ici pieusement. L'utilisation de toute autre offrande est un sacrilège! Une gemme ou une perle doit être offerte quand le homard est déposé. On ne doit accéder au dernier étage qu'en passant par la rampe nord; si le groupe monte par un autre moyen, les Kuo-Toas considéreront cet acte comme une profanation du sanctuaire et réagiront en conséquence, c.-à-d. en donnant l'alarme et en attaquant.

4. IDOLE DE BLIBDOOLPOOLP, LA MÈRE DES OCÉANS: Au sommet de la ziggourat se dresse une statue de malachite de 6 m de haut. Elle représente un corps féminin nu avec une carapace articulée couvrant ses épaules et une tête et des pinces de homard à place de la tête et des bras humains attendus. La pince droite de la statue est ouverte et levée, tandis que la gauche est aussi ouverte mais tenue à environ 2,4 m au-dessus du sol du sommet de la pyramide. L'idole ne peut pas se déplacer ni prendre vie, mais il est possible d'être **téléporté** chez la déesse sur le Plan Élémentaire de l'Eau. Le nom de Blibdoolpoolp est gravé à la base de la statue en caractères Kuo-Toas. Si une créature se tient debout sur l'autel et saisit la pince gauche tendue vers l'avant tout en prononçant son nom correctement (Blibbb - doool - pooolpp), alors celle-ci est instantanément transportée vers les eaux profondes du plan où la Mère des Océans et sa cour résident. (Si cette créature ne peut pas respirer sous l'eau, elle se retrouvera immédiatement redevable envers Blibdoolpoolp car cette dernière utilisera sa magie pour la sauver de la noyade.) Une créature se présentant devant la Mère des Océans doit offrir à la déesse des perles pour une valeur de 10.000 à 60.000 po, le double s'il s'agit de gemmes, ou risquer de subir son courroux. Elle accordera une petite faveur à l'individu faisant cette offrande puis le renverra sur l'autel devant sa statue. Ceux qui n'ont pas d'offrande pour elle sont **priés sous peine d'être maudits** de ne pas nuire, de ne pas faire de mal ou de ne pas aider à nuire aux adorateurs de la Mère des Océans. Ils doivent en outre faire don de gemmes pour une valeur totale de 60.000 po au sanctuaire (ou ramener, en vue de les sacrifier, un nombre de Drows dont les niveaux combinés sont égaux à 1/100^{e} de l'offrande en po demandée par la déesse – Blibdoolpoolp déteste les Elfes Noirs, mais elle ne peut s'opposer directement à leur déesse et leurs autres protecteurs!). Ces individus sont alors retéléportés à l'autel, dotés dès lors de la capacité de parler la langue Kuo-Toa et marqués secrètement afin que tous les Kuo-Toas les reconnaissent comme des serviteurs de Blibdoolpoolp.

   Remarque: On peut apercevoir les gardes postés en 5. depuis l'étage supérieur de la ziggourat.

5. POSTE DE GARDE: Il y a ici une escouade de soldats, 8 du 2^{e} niveau (12 points de vie chacun), avec un guerrier de 3^{e} niveau et un autre de 4^{e} niveau (PV: 18; 28). 5 font face au nord, les 5 autres au sud. Ils sont ici pour vérifier et récupérer les sauf-conduits qui prouvent que les voyageurs qui traversent le sanctuaire ont bien rendu hommage à la Mère des Océans. Ceux qui n'en n'ont pas sont entravés avec des filets, maîtrisés, puis amenés en 9. (D) pour être incarcérés et éventuellement sacrifiés. S'ils sont menacés,

les soldats alerteront la zone 6. ("Caporal de la garde, poste numéro 5!"). Les soldats de 2e niveau sont répartis de façon égale entre ceux qui ont un bouclier, une dague et une lance, et ceux qui ont une dague, un filet et une lance. Les "sergents" sont armés de dagues et de harpons.

6. PALAIS DU PRÊTRE-PRINCE: Tout le mur nord de cet endroit est occupé par le palais du chef temporel et spirituel des Kuo-Toa, le Prêtre-Prince Va-Guulgh. Les marches du palais sont gardées par 8 soldats de 2e niveau (PV: 12 chacun; armés comme ceux en 5. ci-dessus) avec 2 "sergents" (PV: 18; 28) du 3e et 4e niveau comme ceux en 5. également. Un guerrier de 6e niveau, un officier, est avec eux (PV: 42, armé d'une dague et d'un harpon); Il porte une conque dans laquelle il peut souffler pour déclencher l'alarme si la zone est attaquée, ce qui alertera les positions 5., 30., 32. et les baraquements situés à 12 m au sud-ouest. D'autres positions peuvent entendre l'alarme, mais on doit sonner une seconde fois pour alerter **tous** les soldats qui se rueront alors vers le palais. Si on souffle dedans une troisième fois, tous les Kuo-Toas du sanctuaire se dirigeront vers le palais afin de combattre les intrus.

   La vielle façade du palais est creusée dans le roc. Des piliers et des colonnes ont été taillés dedans de manière à donner au lieu une stature imposante. Des bas-reliefs représentant toutes sortes de créatures marines et de Kuo-Toas ont été sculptés dans les murs de telle manière qu'ils semblent tous se diriger vers l'entrée du palais. Des crabes à tête de Kuo-Toa sont gravés de part et d'autre de la porte, le regard de pierre de ces étranges sentinelles semblant peser sur tous ceux qui gravissent les marches.

7. SALLE DU TRÔNE DE VA-GUULGH: Au nord de l'entrée voûtée de cette salle se trouve une estrade surmontée d'un trône de coquillages. Le trône est un siège étrange taillé dans du corail blanc décoré de coquillages rares ainsi que de pierre ornementales sculptées en formes de poulpes, crabes, anguilles et poissons et dont les yeux sont des perles (32 de 100 po, 16 de 500 po). Il y a aussi 4 crabes taillés dans un précieux corail rouge (chacun d'eux vaut 6.000 po) qui peuvent être arrachés du trône. De part et d'autre de ce dernier se trouvent 2 statues en malachite de 2 m de haut, reposant chacune sur un piédestal haut d'1 m – identiques à l'idole de la Mère des Océans qui surplombe la ziggourat. Elles n'ont aucune valeur et ne cachent rien. Chacune d'entre elles dégage néanmoins une faible aura car Blibdoolpoolp les utilise pour observer ce qui se passe dans la salle du trône – 50% de chances qu'elle le fasse à chaque tour.

   Le sol du palais est en serpentine polie, et les 6 piliers sont en marbre blanc et sculptés en forme de jets d'eau. Tout le lieu est baigné d'une luminosité verte et changeante émanant du plafond brillant vert et doré.

   La salle du trône est gardée par 6 clercs/assassins de niveaux 6/6, un devant chaque pilier. Chacun d'eux est armé d'une dague, d'un harpon et d'un garrot. Ils attaqueront tout intrus de la manière la plus efficace. Leurs sorts sont:

Premier Niveau:	**soins mineurs, épouvante, ténèbres**
Deuxième Niveau:	**cantique** (3)**, paralysie, perception des alignements** (3)**, détection des charmes** (3)**, résistance au feu** (2)**, silence sur 5 mètres** (1)
Troisième Niveau:	**dissipation de la magie, cécité**

   Chacun possède les sorts énumérés ci-dessus, sauf ceux suivis d'un numéro qui ne sont possédés que par le nombre de clercs/assassins donné entre parenthèses.

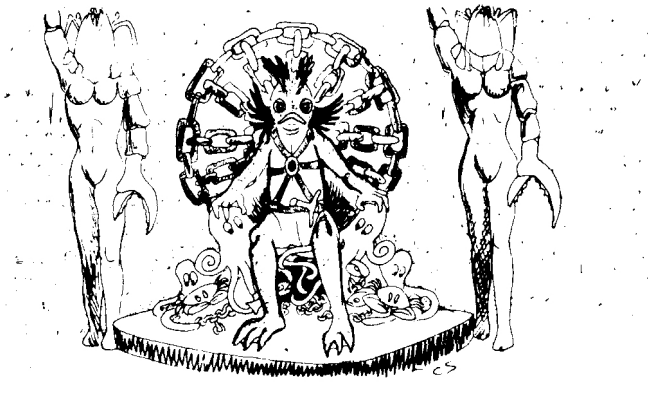
   Le passage voûté à l'est conduit à la salle d'audience privée et salle du conseil. Celle-ci dispose d'un balcon en hauteur qui court le long de trois de ses murs. Au centre de cette salle se trouve une longue table en pierre avec un trône et 6 chaises plus petites en pierre également. Il n'y a rien de valeur, quoique les peintures murales de scènes sous-marines, incrustées de morceaux de pierres colorées, puissent sembler avoir de la valeur à tous ceux qui ne savent pas reconnaître les minéraux utilisés. Sinon, ce lieu est semblable à la salle du trône.

8. AILE PRIVÉE: L'aile ouest du palais est consacrée au bassin personnel de Va-Guulgh, et c'est là qu'il reçoit les invités d'honneur et importants. Toute la salle est en pierre verte – malachite, serpentine, et ardoise. Les piliers au centre du bassin sont un mélange de malachite et d'azurite, sculptés de sorte que leur partie supérieure passe du vert au bleu. Les eaux de la piscine sont d'un vert translucide, et il est fort probable que le prêtre-prince soit en train d'y batifoler (sauf si une alarme a été déclenchée).

   Il y a 2 guerriers du 4e niveau, 1 de chaque côté du bassin, qui protègent le souverain. Chacun a 28 points de vie, mais ils ne sont pas armés. Ils donneront l'alerte si un intrus est repéré. Va-Guulgh porte seulement un harnais et une dague. C'est un clerc/assassin de niveaux 10/10 avec 90 points de vie. Il a en mémoire les sorts suivants :

Premier Niveau:	**Injonction, soins mineurs, détection de la magie, protection contre le mal, protection contre le bien**
Deuxième Niveau:	**paralysie, silence sur 5 mètres, marteau spirituel, résistance au feu**
Troisième Niveau:	**ténèbres éternelles, dissipation de la magie, prière**
Quatrième Niveau:	**blessures majeures, langues**
Cinquième Niveau:	**changement de plan, vision réelle**

   S'il est menacé par de puissants adversaires, Va-Guulgh fuira par la porte secrète à l'ouest si l'opportunité se présente. Sinon, il tentera de se mettre en sécurité au fond du bassin, où diverses espèces de poissons, crustacés, crabes, tortues et autres créatures obéiront à ses ordres pour masquer ses mouvements ou entraver la nage de ses ennemis. (Il y a plusieurs grandes palourdes d'une force de 18/01 qui peuvent saisir et maintenir le membre d'une créature). Si cela échoue, il fuira dans les salles inférieures ou combattra jusqu'à la mort.



   Salle Secrète : L'existence de cette chambre n'est connue que du maître des lieux. La porte possède une barre de fer, et Va-Guulgh l'utilisera pour bloquer la route de ses poursuivants. Il s'équipera ensuite d'une paire de **bottes de rapidité**, d'un **anneau de protection +3** (qui possède encore 6 charges utilisables dans le cas de jets de sauvegarde avant d'être totalement vide et inutile), et d'un **trident de soumission**. Il y a aussi une bourse contenant 20 perles d'une valeur de 500 po chacune qu'il attachera à son harnais. Si le prêtre-prince juge la situation désespérée, il abandonnera le sanctuaire et fuira rapidement par les rivières Svartjet ou Pitchy afin d'alerter la principale communauté Kuo-Toa des terribles événements qui s'y sont déroulés. Si la situation peut être reprise en main, il tentera de rassembler ses troupes et de contre-attaquer.

Zone Inférieure: Les escaliers au sud-ouest conduisent à un complexe inférieur de salles, chacune d'elles protégée par une porte en bois très épais bardée de fer. Les 2 chambres au sud et à l'est sont celles du prêtre-prince. Elles contiennent divers meubles comme un canapé, 4 chaises, 2 grandes tables, une petite table, 2 bancs, et une grande armoire dans laquelle se trouvent plusieurs robes spéciales de cérémonie brodées de coquillages et cousues de perles (3 valant respectivement 1.000 po, 1.600 po, et 2.750 po). Dans la salle la plus éloignée se trouve un coffre avec ses armes personnelles: un bouclier, une lance, et un **bâton-pince**. Dans un compartiment secret à l'intérieur d'une aiguière en coquillage sans valeur particulière sont cachées 3 paires de lentilles en quartz rose (elles serviront à ceux qui s'aventureront dans la voûte des Drows, MODULE D3) et deux broches, l'une représentant une paire de poignards en argent et portant l'inscription **Everhaite**, l'autre représentant une masse miniature en adamantite avec l'inscription **Despana**, toutes deux écrites en runes Drows. Les 6 petites pièces (d'environ 3 m x 4,5 m) sont les chambres des intendants personnels du souverain, les clercs/assassins de niveaux 6/6 détaillés ci-dessus. Dans chacune d'elles, parmi leurs effets personnels et un assortiment d'algues, se trouvent 1-100 pc, po et pp ainsi que 2-12 gemmes d'une valeur de 50 po chacune. Les quatre salles à l'ouest et au sud sont dédiées au stockage de nourriture, algues, et divers objets sans valeur. Il y a cependant 2 grands tonneaux d'eau de vie sans grande valeur, mais si un individu y goûte, il y a 10% de risque qu'il en boive trop, ce qui le rendra bruyant et maladroit (**-2** en dextérité et aux jets d'attaques – aussi bien au toucher qu'aux dégâts).

9. PASSAGE VERS LES QUARTIERS DES ESCLAVES: Les pierres usées de ce tunnel indiquent qu'il a vu le passage d'innombrables pieds. Les Kuo-Toas gardent leurs nombreux esclaves parqués en bas. Les escaliers descendent vers une salle de garde où se trouvent 4 guerriers de 2^{e} niveau (PV: 12 chacun) armés de dagues, filets, et lances, et un "sergent" de 4^{e} niveau (PV: 28) armé d'une dague et d'un harpon et portant les clefs de toutes les portes des cellules des esclaves. Cette zone, comme celles au-dessus, est bien éclairée. Toutes les portes sont en bronze et en fer. À l'est et l'ouest de la salle de garde se trouvent 2 baraquements à esclaves mesurant 6 m x 21 m. La salle à l'ouest contient 3 gnolls, 1 demi-orque, 2 hobgobelins, 2 homme-lézards, 9 orques, et 8 trogs. Dans la pièce à l'est se trouvent 2 nains, 3 Gnomes des Profondeurs, et 21 humains (un d'entre eux est un paladin de 7^{e} niveau avec F17, I14, S16, D17, C17, et Ch15 – PV: 60). Tous les esclaves connaissent assez bien les parties usuelles du sanctuaire, en particulier les orques et les Gnomes des Profondeurs. Les esclaves libérés se feront un plaisir de tuer les Kuo-Toas, mais leur alignement et leur réaction initiale déterminera s'ils aident ou non leurs libérateurs.

   Le couloir nord mène vers une douzaine de petites cellules. Les deux premières cellules contiennent chacune 2 goblours, les deux suivantes sont vides, puis 1 troll dans chacune des deux autres, et à nouveau 2 cellules vides, puis un marchand Drow du clan vesse-de-loup enchaîné au mur de la suivante (sa broche clanique est cachée dans sa botte – elle représente une vesse-de-loup en émail beige, utile dans le module suivant, LA VOÛTE DES DROWS), et enfin dans la dernière se trouvent 2 ghasts. Les cellules vides contiennent généralement des algues sales tenant lieu de litière et des ossements épars et rongés.

   La grande salle à l'ouest est une salle de torture classique, avec ses habituels fers, chevalets, chaînes etc. La pièce éloignée au nord après le long couloir des cellules est une salle de stockage désaffectée, avec quelques barils et caisses de provisions dans sa partie avant, et des détritus entassés au fond. Derrière cet amas est dissimulé un tunnel d'évasion qui conduit au nord sur environ 12 m jusqu'à un trou de 18 m de profondeur. Celui-ci donne sur une galerie montante qui débouche dans le passage secondaire nord-ouest (à environ 1,5 km au nord du sanctuaire).

10. SALLES DE MÉDITATION : Ces chambres sont utilisées par les pèlerins et les habitants ordinaires du sanctuaire pour lire divers écrits relatifs à la Mère des Océans et ses oeuvres. Chacune de ces salles est meublée de 4 tables et 2 bancs de pierre, ainsi que 8 tabourets en os. En plus de petits tracts, il y a 27 parchemins et 18 livres dans chaque salle, et ces objets valant respectivement 1.000 po et 2.500 po s'ils sont ramenés à la surface et vendus à un libraire ou un collège religieux. Dans ces deux salles, le groupe pourra remarquer un morceau de tract écrit en Elfe et en Kuo-Toa. C'est une traduction du compte-rendu d'un Elfe s'étant échappé de la patrie des Elfes Noirs. Le fragment dit:

    "et ces ordures dégénérées continuent de frayer avec toutes sortes de choses nauséabondes et d((une tache cache plusieurs mots)), mais cela ne signifie pas qu'ils soient extrêmement vigilants au sujet des intrus. Tous portent une cape éccœurante ((une autre tache)) peuvent s'y déplacer librement, et les clans de marchands ainsi que les maisons nobles emploient toutes sortes de serviteurs et d'esclaves qui errent dans la sombre et débauchée Cité de ((tache)) les broches. La plupart de ces abominations vénèrent une créature répugnante qu'ils nomment "Mère des Convoitises" et si je pouvais seulement... ((Le fragment se termine ici))"

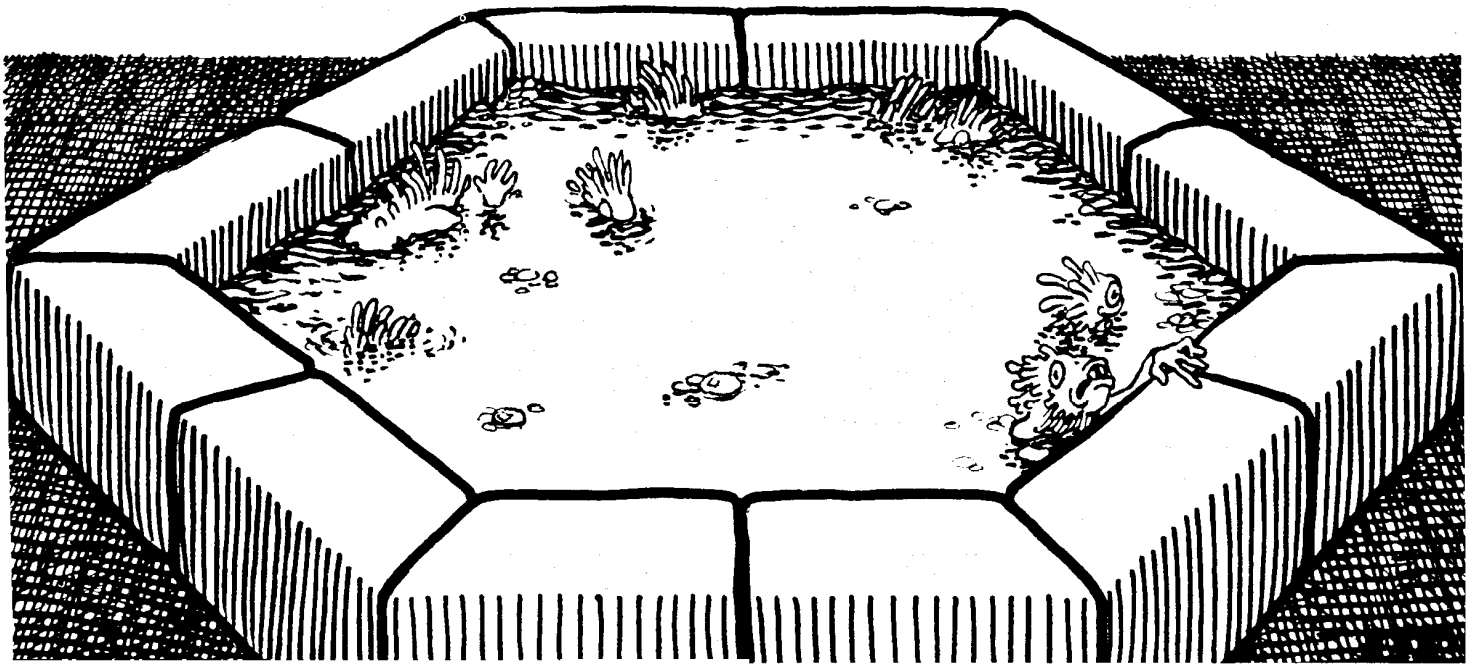
    Les Kuo-Toas l'utilisent pour souligner la dépravation des Drows qui ne vénèrent pas la Mère des Océans.

11. SALLES D'ENTRAÏNEMENT: Ces salles sont des lieux consacrés à l'entraînement des assassins. Il y a des mannequins et des portraits de Kuo-Toas, de Gnomes des Profondeurs, de Drows, de trogs, d'humains, etc. Quelques armes standards jonchent le sol, mais il n'y a absolument rien de valeur dans les deux salles.

12. SALLES D'ARMES: Différents poignards, dagues, lances, filets, boucliers et harpons sont suspendus aux murs de ces salles. C'est ici que les guerriers Kuo-Toas affinent leurs techniques de combat. Les armes sont tout à fait normales. Le sol est dégagé pour faciliter le combat. 2 guerriers de 5^{e} niveau (PV: 35 chacun), l'un armé d'un filet et d'une lance et l'autre d'un bouclier et d'une lance, s'entraînent dans la salle à l'est. Dans l'autre salle, 2 soldats de 2^{e} niveau (PV: 12 chacun) armés chacun d'un filet et d'une lance s'affrontent, tandis que 2 autres de même niveau armés quand à eux de lances et de boucliers s'affrontent également.

13. BIBLIOTHÈQUE: Dans cette salle sont entreposés d'innombrables ouvrages traitant de cléricalisme, de combat, d'assassinats, d'armes, et de stratégie. Il y a ici 1786 différents feuillets, parchemins, livres et grimoires en Drow ou en Kuo-Toa ne valant pas plus de 10-100 po s'ils sont vendus à un marchand de livres de la surface. La salle est remplie d'étagères, de casiers, d'armoires et autres rangements pour conserver ces ouvrages et ces feuillets. La pièce est meublée de 4 petits bureaux en bois, 4 chaises, un banc, et 2 longues tables. Elle est éclairée par 6 globes lumineux accrochés au plafond, chacun contenant un liquide phosphorescent dégageant une lumière verte jaunâtre. Si la chaîne du 5^{e} est tirée, lâchée, puis de nouveau tirée fortement, un compartiment secret dans le mur nord s'ouvrira. Notez que le seul moyen magique de détecter ce petit espace est une **vision réelle**, car il est recouvert de feuilles de bronze et de plomb à l'intérieur afin d'empêcher une visualisation magique ainsi que le rayonnement magique de son contenu. Cette cache contient un plan du sanctuaire (sans les portes secrètes et les galeries) et une boîte en fer noir. Cette boite est verrouillée et **maudite** avec un **changement de plan** qui enverra la première créature qui la touche sur le Plan Élémentaire du Feu à moins que le mot **sloolbpah** ne soit prononcé. À l'intérieur se trouvent un **Manuel des exercices utiles**, un **Grimoire de compréhension**, et un **Grimoire sinistre** (un ouvrage unique qui provoquera la perte de 20 000 pts d'expérience à celui qui le lit, sauf si c'est un voleur ou un assassin – un voleur ne gagnera ni ne perdra rien, mais un assassin obtiendra 1 niveau d'expérience après avoir étudié le contenu de ce livre pendant 1 mois). Comme tous ces livres sont en Kuo-Toa, leur lecture pourrait poser quelques problèmes...

14. BASSIN DE REPRODUCTION: C'est là que les femelles Kuo-Toas pondent leurs oeufs et que les mâles les fécondent avec leur laitance. Le bassin est profond d'environ 12,5 m en son centre. Il y a ici actuellement 4 femelles et 11 mâles reproducteurs. Si elles sont dérangées, les femelles ne se battront pas, mais les mâles de niveau 2 combattront au double de leur niveau et dégâts (PV: 24; 4-10 pts de dégâts par morsure). Exactement au centre du bassin se trouve une idole en jade de la Mère des Océans avec des yeux en perles (1.000 po chacune) d'une valeur de 19.000 po. Cette statue pèse 15 kg.



15. BASSIN DES OFFRANDES: Les adeptes de Blibdoolpoolp apportent ici des homards vivant en guise d'offrandes qu'ils jettent dans le bassin aux eaux bleu-vertes. (La piscine en forme de diamant est rituellement vidée par les serviteurs du prêtre-prince qui profite de ces offrandes à sa table.) Il y a ici une troupe de 10 soldats, 8 du 2e niveau, 1 du 3e niveau et 1 du 4e niveau, identiques à ceux en 5. Ils y a en plus 4 archers (PV: 12 chacun), 2 à l'entrée du couloir nord et 2 à celui de l'ouest, équipés de dagues, d'arcs courts, et d'un carquois avec 20 flèches. Ces soldats sont sur le qui-vive et surveillent cette zone ainsi que la 14.

16. BASSINS DES ALEVINS : Les jeunes Kuo-Toas sont élevés dans ces bassins jusqu'à ce qu'ils aient environ un an et soient haut de 60 cm. (À ce stade leurs poumons sont capables de respirer de l'air, et ils sont alors séparés des autres et envoyés à la forteresse principale pour être entraînés et élevés.) Dans ces bassins profonds de 6 m, il y a en tout 315 alevins minuscules, 61 petits, 43 moyens, et 9 grands. 4 femelles guerrières du 2e niveau (PV: 10 chacune) armées de dagues, filets, et lances, gardent l'endroit.

17. BASSIN DE REPRODUCTION ROYAL: Seul le dirigeant du sanctuaire et ses concubines (voir 28. ci-dessous) peuvent utiliser ce bassin. Il est profond de 12 m et son fond est jonché de 311 grandes gemmes d'une valeur de 100 po chacune. 4 femelles guerrières du 4e niveau (PV: 24 chacune) sont ici, 2 gardant les deux entrées voûtées qui permettent d'accéder à cette zone tandis que les 2 autres sont positionnées au nord. Chacune est armée d'un bouclier, d'une dague, et d'une **lance paralysante** (arme normale dont la pointe est recouverte d'une substance à usage unique). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde contre le poison sont paralysées jusqu'à ce qu'un sort de **contre-poison** soit jeté sur elles. Voir aussi 19.

18. BASSIN DES ALEVINS ROYAUX: Dans ce bassin profond de 6 m sont présents 7 grands alevins, la progéniture de Va-Guulgh, qui nagent avec bonheur dans les eaux verdâtres. À coté du bassin se trouvent 2 vasques en platine – 30 cm de profondeur sur 45 cm de diamètre – utilisées pour apporter la nourriture aux alevins. Chacune de ces vasques pèse 5 kg et à une valeur de 5.800 po si elle est en parfait état, la moitié si elle est endommagée.

19. SALLE DE GARDE: Cette pièce est meublée avec 19 palettes étroites recouvertes d'algues séchées et de tissus en soie, une petite table et 2 bancs. Il s'agit des quartiers des gardes femelles, et 4 sont présentes ici, avec les mêmes niveaux, points de vie et armes que celles en 17. ci-dessus.

20. SÉRAIL: Les 6 concubines du prêtre-prince habitent ici. Elles sont paresseuses et choyées, et ne combattront donc pas. Chacune dispose d'un canapé, de divers effets personnels, et des joyaux suivants: 1 de 5.000 po, 1 de 2.000 po et 3 de 600 po. Sur les 3 tables de la salle se trouvent 11 récipients en or valant chacun 450 po et 14 autres en argent d'une valeur de 75 po chacun. Le poids moyen des ustensiles en or est de 7,5 kg, idem pour ceux en argents. Les murs sont drapés de vaporeuses tentures vertes qui n'ont aucune valeur mais servent à cacher la pierre derrière.

21. BASSIN COMMUN: Cette grande étendue d'eau fait 24 m de profondeur en son centre. La partie ouest par laquelle on entre dans le bassin n'est profonde que de 1,2 m. Il est rempli de toutes sortes de petits poissons et autres créatures aquatiques. Les Kuo-Toas viennent ici faire de l'exercice et se nourrissent parfois des poissons qui y vivent. Il y a là 13 mâles et 3 femelles, tous de niveau 2 et sans armes, en train de nager. Ils attaqueront vicieusement toute créature à sang chaud entrant dans les eaux noires du bassin.

22. QUARTIERS DES OFFICIERS : Ces pièces sont meublées avec le peu d'objets austères typiques des Kuo-Toas – grabats pour chaque individu, quelques tabourets, de petites tables en bois, et des patères sur les murs pour suspendre des harnais ou des armes.

    Partie Est: Ce sont les quartiers du capitaine de 10e niveau (PV: 90). Il a un bouclier, 2 dagues, une lance, et un harpon à porte de main. Sa force lui donne un bonus de +2 au toucher et de +4 aux dégâts avec toute arme qu'il utilise. Il possède 40 perles d'une valeur de 100 po chacune, cousues à l'intérieur d'un des harnais accroché à une patère. Sa bourse contient 20 pa, 20 po, et 20 pp.

    Partie Ouest: Ce sont les quartiers de 2 lieutenants de 8e niveau (PV: 64 chacun). Tous deux sont armés d'une dague et ont une lance, un filet et un harpon à portée de main, leurs boucliers étant suspendus à proximité. Chacun a 10 pa, po, et pp ainsi que 5 perles valant 100 po chacune.

23. QUARTIERS DES SERGENTS: 12 de ces officiers subalternes occupent cette salle. Il y en a 1 du 6e niveau, 2 du 5e, 4 du 4e et 5 du 3e (PV: 42, 2x35, 4x28, 5x18). Chacun a une dague et un harpon à portée de main, et des boucliers, lances, et filets sont accrochés à des patères non loin d'eux. Chacun possède 1 pa, po et pp par niveau. Dans la salle se trouve un coffre contenant 120 pa, 200 po, et 78 pp. Il y a aussi 16 grabats, 2 bancs, 4 tabourets et une longue table.

24. QUARTIERS DES GARDES FEMELLES DE VA-GUULGH: Il y a là 16 guerrières du 4e niveau (PV: 24 chacune). Elles ne sont pas actuellement en service. Chacune a une dague, une lance et un bouclier à proximité. Il y a 24 grabats, les 8 gardes de la zone royale étant aussi cantonnés ici. Chaque garde a son propre tabouret, et il y a 3 tables et 6 bancs dans la salle. Chaque femelle porte sur elle 10 pp et 4 perles d'une valeur de 100 po chacune. Les possessions des gardes de service sont cachées dans leur matelas d'algues.

25. ARMURERIE: Cette grande salle a des râteliers occupés par:

150	boucliers	250	doses de glue pour bouclier
200	lances	30	filets
100	dagues	60	carquois vides
40	harpons	40	harnais de soldat
60	arcs courts	1	récipient contenant du poison paralysant (60 doses)
1000	flèches		

Il y a aussi des caisses contenant des armes Drows, mais toutes sont vieilles et corrodées, et donc inutilisables. Il y a là 12 boucliers, 12 épées courtes, 14 dagues, et 6 arbalètes de poing avec 28 carreaux. (Si ces armes sont utilisées, elles se briseront immédiatement à la première utilisation.)

26. SALLE DE STOCKAGE: Cette pièce est entièrement remplie de ballots, caisses, cageots, barils, malles, tonneaux, et fûts – rangés et empilés n'importe comment, avec seulement quelques passages étroits entre eux. Leurs contenus sont sans valeurs, s'agissant de poissons séchés, algues, restes d'os, vêtements bon marché, peaux et écailles de poisson, coquillages, objets sculptés en os, et autres objets similaires utilisés lors des échanges commerciaux.

27. QUARTIERS DES CONTRÔLEURS: Il y a au total 12 contrôleurs (voir la section sur les Kuo-Toa a la fin de ce module) dans le sanctuaire. 6 sont ailleurs dans différents endroits, 1 est juste à côté de la salle et 5 sont à l'intérieur. Ces derniers utilisent leurs heures de repos pour s'entrainer au combat à mains nues. Chaque contrôleur est du 7e niveau, a 56 points de vie, se déplace de 54 m, a une CA de 1 et peut attaquer 4 ou 6 fois par round de mêlée – 4 fois pour **maitriser,** avec les dégâts des mains doublés. Leur mode d'attaque est le suivant : main/main/morsure, riposte de l'adversaire et à nouveau main/main/morsure (pas de morsure s'il attaque pour maitriser). Les attaques à mains nues infligent 2-8 points de dégâts, les morsures 2-5. Généralement, seul un ou deux adversaires sont combattus en même temps, mais un contrôleur peut affronter simultanément jusqu'à 4 ennemis. La salle n'est meublée que de 12 grabats, mais le sol est couvert de piles d'algues séchées ici et là. Sous l'une d'elles se trouve une pierre dissimulant 60 gemmes d'une valeur de 50 po chacune. Chaque contrôleur possède sur lui une bourse contenant 20 pp.

28. PASSAGE SECRET: Ce couloir mène à un puits très profond (1,8 m pour atteindre l'eau, puis ensuite 15 m de profondeur). Le puits mène à un conduit circulaire de 1,8 m de diamètre. Ce dernier relie les zones 14., 17., et 21. par des entrées secrètes au fond de chacun des bassins. Depuis le bord de ces bassins, elles ont juste l'air d'un bloc de pierre tout à fait normal de 60 cm de côté.

    Il y a également une trappe dissimulée, son anneau de fer caché sous une petite dalle. Le bloc de 60 cm de côté est très lourd et épais d'environ 15 cm. La trappe ouvre sur un petit puits carré de 5 m de profondeurs auquel on descend par des barreaux de fer et qui donne sur un tunnel d'1,5 m de large menant en 29. Notez que le passage s'élargit après 12 m vers l'est, passant alors à 3 m de large.

29. CHAMBRE SECRÈTE SOUTERRAINE: La salle ainsi que le passage qui y mène ont une hauteur sous plafond de 2,1 m. Seul le prêtre-prince connait ce lieu. C'est un secret transmis de dirigeant-à-dirigeant. Toutes les richesses du sanctuaire sont entreposées ici, provenant de décennies et de décennies d'offrandes à la Mère des Océans, ainsi que de taxes et d'échanges commerciaux. Il y a là 7 grands coffres, chacun mesurant 90 cm de haut sur 1 m de large et 1,4 m de long. Chacun de ces coffres est décrit ci-dessous, certains étant astucieusement piégés :

    Coffre #1: Ce coffre de bronze a une ancienne serrure. Il contient 8124 coquillages qui, bien que précieux aux yeux des Kuo-Toas, n'ont aucune valeur. DÉPLACER CE COFFRE DU SOCLE DE PIERRE OÙ IL EST POSÉ DÉCLENCHE LA CHUTE D'UN BLOC DE PIERRE ÉPAIS DE 30 CM QUI OBSTRUE LA SORTIE.

    Coffre #2: Ce lourd coffre de bois et de fer est fermé par un grand cadenas en fer. Il contient 48.912 po.

    Coffre #3: C'est un coffre en fer avec une serrure secrète. Il contient 2.440 pp et une nappe d'autel en soie verte entourant 3 objets de culte en or incrustés de perles (valeur totale de 60.000 po, les perles seules ne valant que 36.000 po).

    Coffre #4: Ce coffre de bronze et de fer a 2 barres de fer attachées par des anneaux de fer à l'arrière. Quand le couvercle est déverrouillé et levé, les barres s'enfoncent et déclenchent l'ouverture d'une trappe de 3 m de large sur 6 m de long qui bascule pour précipiter tous ceux qui se trouvent dessus dans une fosse de 21 m de profondeur. Les 3 derniers mètres sont remplis d'eau, la chute n'infligera donc que 1-8 dégâts, mais toute créature en armure se noiera en 2 rounds à moins qu'elle ne puisse escalader les parois de la fosse (comme un voleur), **léviter**, **voler**, etc. Le coffre contient 5.320 pa, 2.100 pe, 12 potions **de respiration aquatique**, un **heaume d'action sous-marine** et des **gantelets de nage et d'escalade**.

    Coffre #5: Cette malle en bois bardée de fer n'est pas verrouillée. À l'intérieur, il y a 100 lingots de cuivre pesant chacun 5 kg. Parmi ceux qui se trouvent au fond, 20 contiennent du platine (bien qu'ils soient recouverts de cuivre, leur poids les trahira car ils pèsent 12,5 kg chacun). Il y a aussi, posé sur la pile de lingots, un petit coffret en corail valant 1.000 po et contenant des gemmes pour une valeur totale de 188 po.

    Coffre #6: Ce coffre de bronze verrouillé est piégé de la même façon que le coffre #1 (le déplacer scelle l'entrée de la pièce avec un bloc de pierre épais de 30 cm). Il contient 12 bijoux valant chacun 500 po, un étui en os contenant un parchemin avec 3 sorts de clerc (**abaissement des eaux, vision réelle, restauration**) et une icône de Blibdoolpoolp sertie de 10 gemmes d'une valeur de base de 100 po chacune. Toute créature touchant l'icône et ratant son jet de sauvegarde contre la magie sera automatiquement transportée devant la déesse sur le Plan Élémentaire de l'Eau. Ce jet doit être effectué chaque fois que l'icône est posée puis retouchée. La Mère des Océans sera en colère contre ceux qui ont pillé la salle du trésor de ses adorateurs…

    Coffre #7: Ce coffre verrouillé est en fer plaqué d'argent. Tous les joints et fissures du coffre sont également comblés par des soudures en argent. Il a une valeur de 3.000 po, et à l'intérieur se trouve un médaillon en joyaux valant 25.000 po (15.000 pour les gemmes seules). Un spectre très puissant (8 pv par dé de vie) est aussi emprisonné dans ce coffre et attaquera toute personne le libérant de sa prison haïe.

30. POSTE DE GARDE: 8 soldats femelles (PV: 10 chacune), armées de dagues et d'arcs courts, montent la garde. Elles sont commandées par 2 guerrières de 3e niveau (PV: 15 chacune) armées d'un bouclier, d'une dague et d'une lance.

31. POSTE DE GARDE: Il y a là 10 soldats, en tous points identiques à ceux se trouvant en 5.

32. POSTE DE GARDE: En plus des 10 soldats semblables à ceux en 5., il y a aussi 4 femelles archers du 2e niveau (PV: 10 chacune) armées d'une dague, d'un arc court et d'un carquois contenant 20 flèches.

33. QUARTIERS DES "SURVEILLANTS": Alors que les contrôleurs sont chargés de maintenir les règles sociales du sanctuaire, les surveillants veillent quand à eux au respect des règles religieuses. Ces quartiers d'allure spartiate sont pour 6 guerriers/assassins de niveaux 3/3 (PV: 18 chacun) dépositaires du maintien de l'ordre. Il n'y a que 6 grabats, 1 table et 2 bancs dans la salle. Les 3 appartements proches (**W**) logent 3 surveillants guerriers/assassins de niveaux 4/4 (PV: 28 chacun). Tous utiliseront un bouclier et une épée longue après avoir lancé des filets pour entraver leurs adversaires.

Ils ont aussi des garrots dans les poches de leur harnais. Ils agissent de concert chaque fois que c'est nécessaire. Chacun d'entre eux possède 2 pa, po, et pp par niveau, c.-à-d. 6 ou 8 pièces de chaque sorte. De plus, chacun a 1 gemme de 100 po par niveau cachée dans son harnais. (Voir aussi 34.)

34. CHAMBRE DU SURVEILLANT EN CHEF: Ce sont les quartiers d'un dévoué guerrier/assassin de niveaux 7/7. Il s'agit de Quolp-Ool, surveillant en chef et confident du prêtre-prince. Bien que sa chambre soit aussi spartiate que les autres, Quolp-Ool possède une petite boite en fer cachée dans un des murs et contenant 366 pa, 291 po et 98 pp. Derrière cette boite, dissimulé par de la poussière de roche, se trouve un coffret fait de coquillages rares. Il contient un collier de perles parfaitement assorties (valeur de 18.500 po intact, mais seulement 15.600 po cassé) et 12 gemmes d'une valeur de 100 po chacune. Le surveillant en chef porte un anneau **d'invisibilité** (pour traiter avec ceux autres que les Kuo-Toas), des bottes Drows, une épée courte Drow +2, et une dague +2. Il utilise aussi l'habituel bouclier Kuo-Toa et un garrot est dissimulé dans son harnais. Quolp-Ool se précipitera vers tout désordre ou vacarme, armé et prêt.

35. SALLE VERROUILLÉE: Cette seconde salle de Quolp-Ool est fermée par une lourde porte en fer, et il porte l'unique clé sur lui. À l'intérieur est emprisonnée une femelle Drow, guerrière de niveau 9 de la Maison de Noquar, Derinnil. Elle est maintenue dans une vile captivité par le surveillant en chef, et il est prévu de bientôt la torturer, afin de connaitre les intentions des Drows envers le peuple Kuo-Toa, ainsi que l'état actuel de la situation parmi les maisons nobles des Elfes Noirs. La salle est vide de meubles, hormis un tas d'algues séchées. Derinnil est enchaînée au mur avec de courts fers. Elle se portera volontaire pour aider et guider ses sauveurs, mais elle les trahira bien sûr à la première occasion. Soigneusement cachée dans la doublure de sa botte gauche se trouve sa broche en bronze représentant la tête d'un palefroi de la nuit, avec au verso une inscription en Drow, **Noquar**. Une fois libérée de ses chaînes, elle peut utiliser chacun de ces sorts (au niveau 9) une fois par jour: **lumières dansantes, ténèbres, aura féerique, clairaudience, détection des mensonges, suggestion, dissipation de la magie, détection de la magie, lévitation, perception des alignements**. Les caractéristiques de Derinnil sont F16, I16, S13, D18, C15, et Ch17. Elle n'a pas peur de la mort, mais elle fera certainement tout son possible pour l'éviter ! Elle ne trahira pas sa maison, ni ne compromettra la sécurité de la communauté Drow, mais tout le reste est de bonne guerre, pour ainsi dire.

NOTE FINALE POUR LE MAÎTRE DE DONJON

Si vous utilisez ce module comme partie de la campagne entière, pensez à noter et conserver tout ce que le groupe fait. Vous pouvez le faire en écrivant sur la marge de ce livret. Tout adversaire qui échappe à une attaque du groupe donnera l'alerte à ses maîtres ou ses semblables si possible – surtout les Drows, les Kuo-Toas, et les plus intelligents de leurs serviteurs. Cependant, la nature chaotique des Elfes Noirs annihile tout risque d'une traque organisée pour retrouver le groupe, donc au pire, tous les Drows seront avertis de la présence d'intrus et seront plus méfiants et suspicieux. Les Kuo-Toas ne sont pas suffisamment nombreux pour mener des recherches de grande ampleur.

Si le groupe passe au module suivant, cessez d'utiliser celui-ci aussitôt qu'ils passent dans un des tunnels du nord, et entamez la prochaine aventure.

AINSI SE TERMINE LA SECONDE PARTIE DE LA DESCENTE DANS LES PROFONDEURS, LE SANCTUAIRE DES KUO-TOAS

Crédits:

Conception: Gary Gygax

Rédaction: Mike Carr, Timothy Jones

Mise en page: Harold Johnson, Jon Pickens, Lawrence Schick

Illustrations: David C. Sutherland III, David A. Trampier, Jim Roslof, Jeff Dee, Erol Otus, David S. La Force, Bill Willingham

Traduction: Ungoliant

Relecture et Mise en page version française: Dvergguden

Ce module est une traduction non officielle réalisée dans un but non lucratif et **ne peut en aucun cas être vendu**. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizard of the Coast / Hasbro

PERSONNAGES DU TOURNOI ORIGINAL - LISTES DE SORTS

Fonkin Hoddypeak	Beek Gwenders	Ycore Rixle	Fage l'Indifférent	Fnast Dringle
charme-personnes, projectile magique, sommeil, lecture de la magie	aura féérique (x2) ventriloquisme	lumière, sommeil, projectile magique (x2)	soins mineurs (x2) lumière (x2)	charme-personne, lumière, projectile magique (x2)
force fantasmagorique, ouverture, toile d'araignée		lumière éternelle, pyrotechnie, toile d'araignée	bénédiction, silence sur 5 mètres, détection des pièges, paralysie	invisibilité, pyrotechnie, toile d'araignée
boule de feu, invocation de monstres I, ralentissement		boule de feu (x2) invisibilité sur 3 m (x2)	lumière éternelle, nécromancie, désenvoûtement	clairvoyance, boule de feu, rapidité
autométamorphose, tempête de glace		effroi, tempête de glace, allométamorphose	contre-poison (x2)	charme-monstres, mur de glace
		nuage létal, transmutation de pierre en boue, téléportation	destruction de la vie, rappel à la vie	

PERSONNAGES DU TOURNOI ORIGINAL

NOM (Langues parlées)	RACE	CLASSE	NIVEAU	F	I	S	D	C	Ch	Aligne-ment	CA (Armure)	pv	Déplacement	Objets Magiques	Équipement
1.Fonkin Hoddypeak (Commun, CB, Elfe, Gnome, Petite-gens, Gobelin, Hobgobelin, Orque, Gnoll, Géant du Feu)	Haut Elfe	Guerrier/ Magicien	5/8	17	15	9	18	14	16	CB	-4/-4 (Plate Feuilletée + Bouclier)	29	36m	**épée +2,** 6 **javelots de foudre, plate feuilletée +2, anneau de protection +2, anneau de régénération (1 pt/tour), bottes & cape elfiques,** parchemin **(lumière éternelle, paralysie des monstres**), 3 potions **super-soins**	3 flasques d'huile, sac à dos, 2 grands sacs, rations pour 2 semaines, 2 gourdes de vin, 10 po
2.Beek Gwenders (Commun, CB, Elfe, Gnome, Petite-gens, Gobelin, Hobgobelin, Géant du Froid)	Demi-Elfe	Ranger	9	18 (02)	14	16	17	18	16	CB	-3/0 (Cotte de Mailles + Bcuclier)	93	36m	**épée +1, arbalète de vitesse,** 30 **carreaux +2**, **cotte de mailles +2, bouclier +2, broche +2 contre poison, poussière d'éternuement** (5 doses**), poussière d'apparition** (5 doses), 3 potions **super-soins**	4 flasques d'huile, sac à dos, rations pour 3 semaines, 2 gourdes de vin, 12 po
3.Fnast Dringle (Commun, LB, Elfe, Gnome, Petite-gens, Gobelin, Hobgobelin, Orque, Gnoll)	Elfe des Bois	Guerrier/ Magicien	4/8	16	13	11	12	17	12	LB	-2/1 (Plate + Bcuclier)	47	36m	**épée +1,** 5 **flèches +1, plate +2, bouclier +2, bottes & cape elfiques, gemme d'élémental du feu,** 2 parchemins de protection **(élémentaux, pétrification),** 7 potions: **invisibilité, force de géant des collines, force de géant de pierre, force de géant des nuages, super-soins** (x3)	arc, carquois & 20 flèches, 3 flasques d'huile, sac à dos, 4 grands sacs, rations pour 3 semaines, 2 gourdes de vin, 30 po **Mule:** 8 flasques d'huile, rations pour 8 semaines, 4 outres d'eau et 2 outres de vin
4.Keak Breedbate de Nithe (Goblours, Hobgobelin)	Gnome	Guerrier/ Voleur	5/10	16	14	13	18	15	12	N	1/1 (Cuir)	53	36m	**épée courte +2**, **anneau de protection +3, bottes de rapidité,** 4 potions: **invulnérabilité, super-soins** (x3)	dague, 3 flasques d'huile, sac à dos, 4 grands sacs, rations pour 3 semaines, 2 gourdes de vin, 30 po
5.Darg Blonke (Commun, CB, Elfe, Gnome, Petite-gens, Gobelin, Hobgobelin, Orque, Gnoll)	Elfe Gris	Guerrier	7	18 (75)	13	13	17	15	16	CB	-3/-1 (Plate + Bcuclier)	50	36m	**épée +2** (I6, E9; détecte le mal, les métaux, les gemmes), 20 **flèches +2, plate +1, bouclier +1, anneau d'invisibilité, poussière de disparition** (5 doses), 3 potions **super-soins**	arc & carquois, 2 fioles d'eau bénite, sac à dos, 20 po **Mule:** 8 flasques d'huile, rations pour 8 semaines, fourrage, 2 outres d'eau
6.Ycore Rixle (Commun, LB, Elfe, Gnome, Petite-gens, Gobelin, Hobgobelin, Goblours, Ent, Troll)	Elfe Gris	Guerrier/ Magicien	7/11	18 (31)	18	16	15	15	18	LB	-1/2 (Cotte de Mailles + Bcuclier)	45	36m	**épée +2, lance +1, cotte de mailles +2, bouclier +2, anneau de retour de sort, pierre contrôlant les élémentaux de terre,** 6 potions: **vol, forme gazeuse, invisibilité, super-soins** (x3)	5 flasques d'huile, 3 torches, 2 fioles d'eau bénite, sac à dos, rations pour 2 semaines, 2 gourdes de vin, 22 po
7.Shab Heanling (Commun, N, Argot des Voleurs, Elfe, Gnome, Petite-gens, Orque, Gnoll)	Demi-Elfe	Voleur	12	9	14	13	18	10	8	N	0/0 (Cuir)	39	36m	**épée +3 lame de glace, bracelets CA4, bottes de sept lieues,** 4 potions: **clairvoyance, super-soins** (x3)	6 flasques d'huile, 2 fioles d'eau bénite, sac à dos, 4 grands sacs, rations pour 2 semaines, 3 gourdes de vin, 18 po
8.Fage l'Indifférent (Commun, LB, Elfe, Gnome, Petite-gens, Gobelin, Hobgobelin, Orque, Gnoll)	Elfe Gris	Clerc	7	13	15	18	16	17	12	LB	-3/-1 (Plate + Bcuclier)	48	36m	**marteau +1, plate +2**, **bouclier +2, bâton de soins,** 4 potions: **contrôle des morts-vivants, super-soins** (x3)	fronde & 20 billes, sac à dos, 3 grands sacs, rations pour 4 semaines, outre d'eau, 12 po **Mule:** 12 grands sacs, fourrage, 8 outres d'eau
9.Philotomy Juramen: (Commun, LB, Goblours, Dryade, Dragon d'Or)	Humain	Paladin	10	15	15	13	17	15	17	LB	-2/-1 (Plate + Bcuclier)	56	36m	**épée +1, +3 contre les trolls** (I10, E12; détecte les pièges, les portes secrètes, les murs et salles pivotants; parle dragon vert), **plate +1**, **figurine enchantée mouche d'ébène**, 3 potions **super-soins**	4 flasques d'huile, 10 fioles d'eau bénite, symbole sacré, sac à dos, rations pour 2 semaines, outre de vin, 10 po

DROW (elfe Noir)
FRÉQUENCE: Très rare (au mieux)
Nbre. RENCONTRÉ: 5-50
CLASSE D'ARMURE: 4 (ou mieux)
DÉPLACEMENT: 36 m (femelles 45 m)
DÉS DE VIE: 2
% D'ÊTRE AU GITE: 0%
TYPE DE TRÉSOR: individuel: N (x5), Q (x2)
Nbre D'ATTAQUES: 1 ou 2
DÉGATS/ATTAQUES: Selon l'arme
ATT. SPÉCIALES: Voir ci-dessous
DEF. SPÉCIALES: Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE: 50% (ou mieux)
INTELLIGENCE: Haute (en moyenne)
ALIGNEMENT: Chaotique mauvais
TAILLE: M
CAPACITÉS PSI: Inconnu
Mode d'Attaque/Défense: Inconnu

Dans les temps anciens, quand les elfes étaient encore nouveaux à la surface de la terre, leur peuple fut déchiré par la discorde et ceux qui étaient de bonne disposition se séparèrent de ceux qui étaient égoïstes et cruels. Une guerre constante entre les deux branches du peuple elfe se poursuivit néanmoins, et les bons furent toujours victorieux, jusqu'à ce que ceux de nature sombre soient contraints de quitter les terres sous les cieux pour trouver la sécurité dans le royaume du monde souterrain. Là, dans les cavernes sans lumière et les labyrinthes infinis constitués de tunnels tortueux et de grottes aux plafonds recouverts de stalactites de pierre, le peuple des elfes noirs, les Drows, trouva à la fois refuge et réconfort. Au fil des siècles ils se développèrent à nouveau et se perfectionnèrent dans les arts magiques. Et bien qu'ils fussent devenus assez forts pour affronter et peut-être même vaincre par les armes ceux qui furent autrefois leurs frères, les Drows ne désiraient plus parcourir les terres vertes sous le soleil et les étoiles. Ils ne voulaient plus d'une vie dans le monde d'en haut, étant satisfaits du sombre royaume féérique souterrain qui était devenu le leur. Cependant, ils ne pardonnèrent ni n'oublièrent jamais, et même aujourd'hui ils vouent par-dessus tout une haine féroce à l'encontre de tous leurs parents éloignés (les elfes et les créatures féériques) qui les ont contraints à se réfugier sous terre et vivent maintenant dans les prairies et les vallons du monde lumineux. Bien qu'ils soient rarement, voire jamais, en contact avec les humains ou demi-humains, les Drows persistent toujours, pénétrant à l'occasion dans les niveaux les plus bas des donjons et pactisant avec d'autres créatures afin d'élaborer des plans visant à se venger de ceux qui habitent le monde du dessus.

Description: les Drows ont la peau noire et les cheveux pâles. Ils sont de corpulence frêle et sont dotés de doigts et d'orteils longs et délicats. Ils ont des traits plutôt anguleux et leurs oreilles sont grandes et pointues, mais ceci ne gâche en rien leur beauté. Leurs yeux sont très grands et ne laissent apparaître que l'iris et la pupille. Les mâles sont d'allure frêle, mesurant environ 1,5 m, ont la peau noire et les cheveux blancs cadavériques, et l'iris de leurs yeux varie de l'orange au jaune orangé. Les femelles sont minces et bien proportionnées, mesurent environ 1,65 m, et ont une peau noire luisante et des cheveux argentés et brillants. Leurs yeux sont ambrés, bien que certaines puissent avoir un iris d'un violet chatoyant.

La tenue de combat/voyage habituelle des Drows inclue une paire de bottes noires et une cape noire à capuche qui descend jusqu'aux chevilles. Les bottes ne sont rien d'autres que des **bottes elfiques** noires fabriquées dans un matériau différent. Les capes sont tissées en soie d'araignée ainsi qu'avec une fibre inconnue qui, combinée à cette soie, les rends très résistantes, glissantes, souples, et presque impossibles à détecter dans un environnement de type donjon. Ainsi, avec ces bottes et capes, les Drows sont indétectable à 75% à moins qu'ils ne bougent/attaquent à moins de 6 m et ceci sous le regard direct d'un observateur. Les **capes Drows** ne sont généralement pas abîmées par les coups reçus, ces derniers glissant dessus, et elles ne se déchirent ni ne brûlent facilement (+6 aux jets de sauvegarde contre tout type d'attaque par le feu). Cependant, ces vêtements sont très difficiles à ajuster, et pour être efficaces, ils ne doivent pas être au-dessus des chevilles ni traîner sur le sol. Toute retouche effectuée sur une cape Drow nécessite un jet de sauvegarde de 76% ou mieux. Un score inférieur indique que le tissu s'effiloche et qu'il se délitera lorsqu'on le porte, rendant la cape inutile.

Les Drows portent des cottes de mailles magnifiques et d'excellente facture, faites d'un alliage d'acier contenant de l'adamantite. Même les combattants les plus modestes possèdent ainsi une cotte de mailles +1, les Drows de plus haut niveau disposant de cottes de mailles +2, +3, +4 ou même +5. De petits boucliers, d'une forme peu commune, sont également employés, les Drows de niveaux d'expérience les plus élevés ou les plus haut placés dans la société ayant des boucliers forgés en adamantite afin de posséder une valeur de +1, +2 ou même +3.

La nature particulière des armes et armures des Elfes Noirs provient de l'alliage en adamantite dont ils sont faits. L'intérêt de cet alliage vient du fait que lorsqu'il est exposé aux étranges radiations de la patrie des Drows (voir MODULE D3, LA VOÛTE DES DROWS) pendant un mois ou plus, leurs bonus magiques apparaissent. Si l'objet reste plus d'un mois sans être exposé à ces radiations, il perd son bonus et redevient un simple objet normal, quoique de belle facture.

Quel que soit le nombre de Drows rencontrés, il y en aura toujours un de plus haut niveau que les autres. Les mâles Drows sont tous des guerriers de niveau 2. Certains peuvent même atteindre le niveau 7. Les mâles peuvent aussi être magiciens, certains pouvant atteindre le niveau 12. Les femelles Drows sont également des guerrières de niveau 2, certaines atteignant même le niveau 9. La majorité des clercs Drows sont des femelles, et il n'existe pas de limite supérieure connue à leur niveau de compétence. Aucun clerc Drow mâle ne peut dépasser le niveau 4.

Dans une rencontre impliquant plus de 10 Drows, il y aura en plus un mâle guerrier/magicien du 3^{e} niveau minimum. Si plus de 20 sont rencontrés, il y aura une femelle clerc/guerrier au moins de niveau 6 en plus du mâle guerrier/magicien. Si plus de 30 Drows sont rencontrés, 11-16 seront des femelles, le chef sera une femelle clerc/guerrier de niveaux 8/7 minimum, le mâle guerrier/magicien sera au moins de niveaux 5/4, et chacun aura un assistant du niveau indiqué précédemment pour les groupes de plus petite taille.

Il est dit que quelque part sous la surface de la terre se trouvent de vastes cavernes qui abritent les cités de ces créatures, des cité faites de pierre et de minéraux sculptés, des lieux d'une beauté étrange et fantastique, des Elfes Noirs remplis de métaux précieux et de joyaux ramenés des entrailles de la terre. Mais on raconte aussi que ces délicates cités cristallines abritent des monstres tels que les redoutés flagelleurs mentaux et autres horreurs souterraines. on dit que des démons s'y promènent librement parmi les Drows, car ces derniers les considèrent comme des bienfaiteurs et des amis et les fréquentent volontier.

Comme expliqué, tous les Drows se déplacent silencieusement et avec une célérité gracieuse, même revêtus de leur armure de mailles noires. Chaque Drow transporte une petite quantité de richesses personnelles dans un sac de cuir souple porté autour du cou, sous sa cotte de mailles. En outre, ils sont armés d'une longue dague et d'une épée courte en alliage d'adamantite (de +1 jusqu'à +3 ou +4 pour les nobles), 50% ou plus sont équipés de petites arbalètes qui se manient à une main (arbalète légère d'une portée de 54 m) et tirent des carreaux enduits d'un poison qui rend la victime inconsciente. Le jet de protection est à -4. Ces carreaux infligent également 1-3 points de dégâts. Quelques Drows portent aussi des masses d'adamantite (+1 à +5) et/ou de petits javelots (également empoisonnés) et leur propulseur (portée 72 m, +3/+2/+1 au toucher à portée courte/moyenne/longue).

Les Drows possèdent une infravision de type supérieur portant jusqu'à 36 m, se déplacent en silence et ont 75% de chances de se fondre dans les ombres. Ainsi, ils ont 75% de chances de surprendre leurs ennemis. Les Drows n'ont que 12,5% de chances (1 sur 8) d'être surpris par leurs adversaires. Très intelligent et dotés d'une excellente coordination, les Drows sont capables d'utiliser un seul ou leurs deux membres supérieurs pour attaquer et se défendre. Ils effectuent leurs jets de protection contre toutes les formes de magie (y compris cléricale), que celle-ci provienne d'un lanceur de sort ou d'un objet, avec un bonus de +2. La résistance à la magie des Drows augmente de 2% pour chaque niveau d'expérience gagné, les individus multi-classés ne bénéficiant de ce bonus que pour une seule de leurs classes (la plus élevée). Ainsi, un Drow du 7^{e} niveau a 64% de résistance à toute magie et effectuera ses jets de protection à +2 contre n'importe quel effet magique qui l'affecterait.

Les Drows résident depuis si longtemps dans leurs sombres demeures labyrinthiques sous la surface de la terre qu'ils détestent

la lumière vive. Ils ne s'aventurent pas en plein jour excepté lors des journées les plus nuageuses et les plus sombres. S'ils se trouvent dans la zone d'effet d'un sort de **lumière** ou de **lumière éternelle**, les Elfes Noirs ont 90% de risques d'être vus, ils perdent 2 points de dextérité et toutes leurs attaques se font à -2 au jet pour toucher – +2 aux jets de protection contre ces attaques s'il y a lieu. S'ils attaquent des cibles se trouvant dans le rayon d'un sort de **lumière** ou **lumière éternelle**, la forte luminosité leur inflige un malus de -1 au toucher et, à l'inverse, les créatures cibles bénéficient d'un +1 aux jets de protection contre ces attaques. Si une lumière vive est présente, il y a 75% de chances que les Drows quittent les lieux à cause de la luminosité, à moins qu'un tel retrait ne mette en péril l'un des leurs, ne soit préjudiciable aux objectifs qu'ils poursuivent ou n'expose quelque élément important aux intrus apportant la lumière. Par contre, des sources de lumière plus faibles comme les torches, les lanternes, les armes magiques, l'essence de scarabée de feu ou une **aura féérique** n'altèrent pas les capacités des Elfes Noirs.

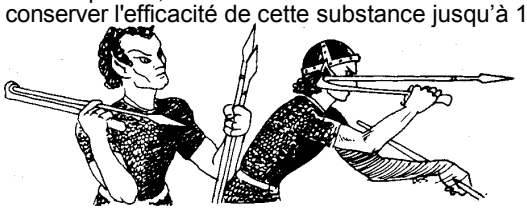
Les Drows sont capables de parler la langue commune, le gnome, l'elfe et leur propre langue, en plus des autres idiomes que leur score d'intelligence leur accorde. Beaucoup connaissent les langues des différentes races parlantes qui demeurent sous terre. Tous les Elfes Noirs ont également un **langage silencieux** constitué de mouvements de la main, et ce moyen de communication est capable de transmettre tout type d'informations. Quand des Drows sont à moins de 9 m les uns des autres, ils emploient des expressions faciales et corporelles, le mouvement et la posture; ces moyens de communications sont capables à eux seuls de véhiculer une quantité d'informations considérable et, lorsqu'ils sont combinés aux mouvements des mains et des doigts, l'ensemble est aussi complet que n'importe quel langage parlé.

Tous les Elfes Noirs peuvent utiliser les sorts suivants une fois par jour: **lumières dansantes, aura féérique, ténèbres**. Ceux au-dessus du 4e niveau peuvent également employer **détection de la magie**, **perception des alignements** et **lévitation** une fois par jour. Les femelles Drows peuvent, en plus, utiliser les sorts suivants une fois par jour: **clairvoyance**, **détection des mensonges**, **suggestion**, **dissipation de la magie**. Les Drows ont les mêmes capacités que les nains en ce qui concerne la pierre et les choses souterraines. Ils détectent également les portes cachées ou secrètes comme le font les elfes.

Les caractéristiques des Drows sont déterminées comme suit: Force 8+1-6 (6+1-4 pour les mâles), Intelligence 12+1-6 (10+1-8 pour les mâles), Sagesse 8+1-10 (8+1-4 pour les mâles), Dextérité 12+2-8, Constitution 4-16, Charisme 10+1-8 (8+1-8 pour les mâles).

Note Spéciale Concernant les Capes, Armures et Armes des Drows: Tous ces objets possèdent des propriétés spéciales, bien qu'ils n'irradient pas la magie. Durant leur fabrication, ils sont soumis aux conditions particulières qui émanent de l'étrange patrie des Drows, car ce lieu est inondé de radiations inconnues qui confèrent à ces capes, armures et armes des propriétés spéciales. Lorsque ces objets sont exposés à la lumière directe du soleil, une détérioration débute. Ce processus est irréversible et en l'espace de 2 semaines, les capes tomberont en lambeau, tandis que les armes et armures rouilleront et deviendront inutiles. S'ils sont protégés de la lumière du soleil, ils garderont leurs propriétés spéciales durant 31-50 jours avant de devenir des objets normaux, mais s'ils sont ensuite exposés aux rayonnements de la patrie des Drows pendant 30 jours ou plus, ils retrouveront leur pouvoir. Les objets non exposés à la lumière du soleil perdront donc leur propriétés particulières s'ils ne sont pas de nouveau exposés aux radiations spéciales mais resteront toutefois utilisables comme des objets normaux du même type.

Le poison somnifère des Drows se détériore instantanément au soleil. Dans tous les cas, une fois exposé à l'air, il perd son efficacité après environ 60 jours, aussi son application sur les carreaux et javelots doit être renouvelée périodiquement. Les Elfes Noirs auront souvent sur eux de petits barils contenant plusieurs paquets de ce poison, ces derniers étant scellés individuellement afin de conserver l'efficacité de cette substance jusqu'à 1 an.



JERMLAIN

FRÉQUENCE: Peu commun
Nbre. RENCONTRÉ: 12-48
CLASSE D'ARMURE: 7
DÉPLACEMENT: 45 m
DÉS DE VIE: 1-4 points de vie
% D'ÊTRE AU GITE: **Spécial**
TYPE DE TRÉSOR: pour 10 individus: O, Q;
dans le gîte: C, Q (x5), S, T
Nbre D'ATTAQUES: 1
DÉGATS/ATTAQUES: 1-2 ou 1-4
ATT. SPÉCIALES: **Voir ci-dessous**
DEF. SPÉCIALES: **Voir ci-dessous**
RÉSISTANCE MAGIQUE: **Voir ci-dessous**
INTELLIGENCE: Moyenne (mais Génie concernant la **ruse**)
ALIGNEMENT: Neutre mauvais (avec légère tendance loyale)
TAILLE: P (environ 30 cm de haut)
CAPACITÉS PSI: Sans
Mode d'Attaque/Défense: Sans

Les jermlains, ou **porte-guignes**, parfois appelés **mini-fléaux**, vivent sous la terre dans des tunnels élaborés et des repaires labyrinthiques, souvent à une très grande profondeur. Comme ils s'associent librement avec des rats de toute sorte, même de la variété géante, ils sont souvent (75%) en compagnie de ces rongeurs et il y a 50% de chance qu'ils partagent un réseau commun de trous, terriers et tunnels. (Lors d'une rencontre avec des jermlains, un résultat de 01-75 au jet de pourcentage indiquera que des rats (25%) ou des rats géants (50%) se trouvent avec eux. Si les jermlains sont dans leur repaire, il y aura 50% de chance que celui-ci communique avec des galeries de rats.) Cette cohabitation s'étend à toutes sortes de coopérations et défenses mutuelles.

Ces avortons maléfiques sont lâches et n'attaqueront que s'il leur semble probable d'écraser leurs victimes sans opposition sérieuse. Les porte-guignes s'en prennent ainsi aux groupes affaiblis ou blessés, ou aux individus isolés imprudents, endormis, etc. Même si des groupes puissants ou des aventuriers vigilants ne seront pas agressés, des bandes de jermlains chercheront certainement à leur nuire ou leur faire du mal de quelque manière par pure méchanceté. Causer des dégâts aux aventuriers est à la fois une source de gain personnel pour le jermlain et l'éventualité de nouvelles victimes potentielles. (Les méthodes d'attaque de ces créatures vicieuses sont expliquées plus loin.)

Les jermlains sont extrêmement rapides, se déplaçant avec une démarche vive, très silencieuse, et sont maîtres dans l'art de rester inaperçus. À l'occasion, cependant, si un groupe ou un personnage s'immobilise **subitement** et écoute attentivement, il est possible de détecter leurs mouvements ou leurs voix gazouillantes et grinçantes.

Les rencontres avec les mini-fléaux ont 60% de chances de survenir à moins de 18 m de leur repaire, mais les tunnels qui accèdent à ces lieux sont des labyrinthes tortueux, impraticables pour toute créature plus grande qu'un gnome – même ces derniers

ne pourront que progresser en rampant pour y parvenir, et cela rendra bien sûr tout intrus vulnérable aux attaques.

Les jermlains portent généralement des fléchettes pointues comme des aiguilles qu'ils peuvent lancer jusqu'à 3,6 m et qui infligent 1-2 points de dégât. En plus d'une fléchette, chaque individu porte une sorte de pique : une baguette de bois souple longue de 45 cm et dotée d'une pointe métallique perçante. Cette arme est employée comme une lance de fantassin ou une pique et cause 1-4 points de dégât. Leur tactique préférée consiste cependant à tendre des embuscades à l'aide de fosses ou de filets, pour prendre leurs victimes vivantes. Dans les passages peu empruntés, ces créatures malfaisantes prépareront laborieusement des fosses recouvertes par une trappe camouflée ou des filets suspendus en hauteur et entrelacés de fils de toiles d'araignées géantes, en attendant une proie. Dans les voies plus usitées, les jermlains tendront des cordes fines mais solides (souvent tressées à partir de cheveux humains) pour faire trébucher les imprudents. Les victimes qui ne sont pas assommées par le piège seront tabassées sauvagement par les mini-fléaux à coup de matraques de cuir remplies de sable ou de billes de plomb, pendant que les autres ligoteront les créatures à terre à l'aide de cordes. Notez que les coups de matraque ont 2% de chances cumulatifs par attaque d'assommer la victime; ceux protégés par une armure de plate, plate feuilletée ou un harnois seront attaqués différemment. Les cibles bardées de métal et ne pouvant pas être rapidement attachées subiront des attaques létales – si possible à base de projectiles d'huile enflammée ou d'acide. Certaines victimes seront dévorées par les jermlains (ou leurs alliés rats), mais la plupart des humains seront entièrement déshabillés, dépouillés et abandonnés ligotés et impuissants dans le passage. Les jermlains surveilleront généralement ces victimes depuis une cachette sûre, attendant le "plaisir" du spectacle d'un monstre errant venant dévorer les proies immobilisées.

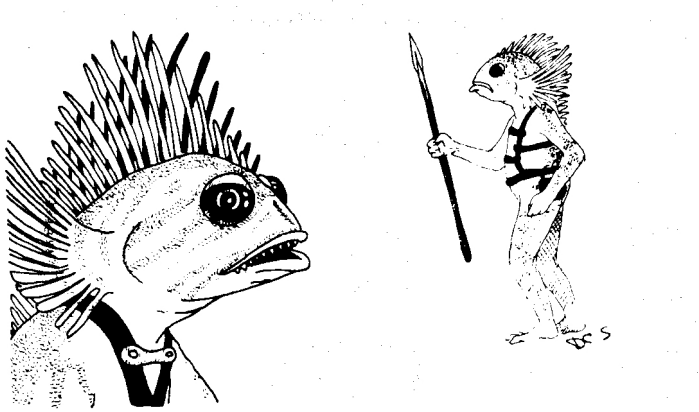
Si des créatures vigilantes venaient à stopper près d'un groupe de jermlains dissimulés, ces êtres vindicatifs s'avanceront pour dérober et découper ceintures et lanières, sacs et coutures – en général un seul acte de vandalisme par porte-guigne, car ils agissent hâtivement pour s'enfuir inaperçus et indemnes. Leurs déprédations ne sont habituellement remarquées que 1-12 tours plus tard, quand une lanière cède, qu'une couture craque complètement, etc. Pire encore, si des paquetages ou autres marchandises sont placés à portée des porte-guignes, ces monstrueux avortons ne se priveront pas de polluer l'eau, changer le vin en vinaigre, gâter la nourriture, profaner l'eau bénite, voler de petits objets (gemmes, pièces de monnaie, gousses d'ail, herbes, etc.), coincer des cales dans les fourreaux des dagues et des épées pour les rendre difficiles à dégainer, couper la corde des arcs, émousser les flèches, perforer les flasques d'huile, etc. Si la rencontre implique plus de 35 de ces créatures, il s'en trouvera une très vieille et particulièrement mauvaise, dotée d'un pouvoir extrêmement néfaste; ce mini-fléau particulier sera capable de vider un objet enchanté (sauf un artefact ou une relique) de toutes ses propriétés magiques, s'il peut le tenir en mains durant 1-4 rounds.

La peau gris-brun verruqueuse des jermlains se confond avec la terre et la pierre et ils s'habillent toujours de haillons et de chiffons de la même couleur, pour facilement passer inaperçus. Ceci, combiné à leur capacité à se déplacer silencieusement, permet aux porte-guignes de surprendre leurs adversaires avec un score de 1-5 (sur 1d6), et ils sont indétectables à 75% quand on cherche à les voir ou à les entendre, à moins que cela ne soit fait d'une façon soudaine afin de les prendre par surprise.

Bien que leur vue soit mauvaise et que leur infravision ne porte qu'à 9 m, les jermlains ont l'ouïe fine et un bon odorat, si bien qu'ils ont 50% de chances de détecter les créatures invisibles dans les conditions normales d'un donjon.

Les jermlains parlent leur propre langue, celle de leur alignement, et ils peuvent communiquer avec les rats de toute sorte. 1 sur 10 sait parler le commun, et la même probabilité s'applique pour la langue des nains, des gnomes, des gobelins et des orques.

Description: les porte-guignes ressemblent à de minuscules humains portant des vêtements trop grands et des casques en cuir mal proportionnés. Un examen plus attentif révèle que les "vêtements" trop amples sont en fait les bourrelets et nombreux replis de la peau de ces créatures, tandis que les "casques" sont en réalité leur tête conique, au visage maléfique – le tout ayant l'aspect du cuir souple. Les membres de ces créatures sont noueux et arqués, terminés par des mains et des pieds munis d'ongles épais, toujours sales mais agiles.



KUO-TOA

FRÉQUENCE: Très rare
Nbre. RENCONTRÉ: 2-24 (40-400)
CLASSE D'ARMURE: 4
DÉPLACEMENT: 27 m // 54 m
DÉS DE VIE: 2
% D'ÊTRE AU GITE: **Voir ci-dessous**
TYPE DE TRÉSOR: individuel: L, M, N; dans le gîte: Z
Nbre D'ATTAQUES: 1 ou 2
DÉGATS/ATTAQUES: Selon l'arme et/ou 2-5
ATT. SPÉCIALES: **Voir ci-dessous**
DEF. SPÉCIALES: **Voir ci-dessous**
RÉSISTANCE MAGIQUE: **Voir ci-dessous**
INTELLIGENCE: Haute et plus
ALIGNEMENT: Neutre mauvais (avec des tendances chaotiques)
TAILLE: M (G pour les plus hauts niveaux)
CAPACITÉS PSI: Sans
Mode d'Attaque/Défense: Sans

L'ancien peuple kuo-toa habitait autrefois les rivages et les îles du monde de la surface mais, à mesure que les représentants de la race humaine et des espèces associées devenaient plus nombreux et puissants, les **hommes-poissons** furent lentement repoussés vers les régions les plus reculées. Une guerre ininterrompue contre ces créatures maléfiques, adeptes de sacrifices humains, menaça d'exterminer leur race car nombre d'entités puissantes aidèrent leurs ennemis jurés, l'humanité. Quelques groupes de kuo-toas cherchèrent refuge dans les grottes sous-marines et les eaux souterraines cachées et, alors que leurs congénères restés à la surface furent exterminés, ceux-ci prospérèrent et développèrent de nouvelles caractéristiques pour s'adapter à leur habitat privé de lumière. Cependant, les mers recelaient d'autres créatures maléfiques et féroces, poursuivant leurs propres objectifs, et les kuo-toas vivant dans les abysses océaniques furent totalement exterminés, ne laissant que ceux du monde souterrain pour perpétuer l'espèce. Les hommes ignoraient la présence de ces survivants, et l'ensemble de l'humanité finit même par oublier totalement les **hommes-poisson**s. Même l'expression **yeux de merlans**, terme employé pour railler leurs ennemis ichthyoïdes, perdit son sens pour les humains. Mais les kuo-toas réfugiés dans leurs demeures souterraines ne laissèrent jamais les souvenirs du passé s'évanouir, et malheur à l'infortuné humain qui tombera entre leurs pattes visqueuses!

Les kuo-toas détestent la lumière du soleil et ne paraissent quasiment jamais à la surface de la terre. Ceci, ainsi que leur haine innée de la discipline, empêche la résurgence de ces créatures, bien qu'elles aient crû en nombre et gagné de nouveaux pouvoirs. Elles sont, par contre, devenues quelque peu instables et la folie n'est pas rare au sein de l'espèce.

Des petits groupes de kuo-toas voyagent parfois à la surface pour capturer des humains à sacrifier ou réduire en esclavage. D'autres évoluent occasionnellement dans les labyrinthes de donjons connectés au vaste réseau de tunnels et de cavernes souterraines qui criblent l'épaisseur de la croûte terrestre. Ce n'est que très loin en dessous de la surface de la terre que l'explorateur intrépide pourra découvrir les grottes naturelles et les espaces excavés dans la roche au cours des âges où le peuple kuo-toa a installé ses communautés souterraines.

Ces créatures se déplacent habituellement en groupes bien armés. Si l'on rencontre plus de 20 kuo-toas, il y a 50% de chance qu'ils se trouvent à 1d6 × 1,5 km de leur repaire. Dans une bande rencontrée, un guerrier de 3e ou 4e niveau sera présent pour chaque tranche de 4 guerriers normaux. Pour huit guerriers normaux rencontrés, on trouvera un guerrier supplémentaire de 5e ou 6e niveau. Pour chaque tranche de 12 membres dans le groupe, il y aura un clerc/assassin aux niveaux égaux, 4/4, 5/5, 6/6 ou encore 7/7 (d4+3 pour déterminer son niveau). Si le groupe compte plus de 20 guerriers normaux (2e niveau), il s'agit alors d'une **troupe de guerre**, c.-à-d. un détachement organisé pour un raid ou une attaque à grande échelle. Une **troupe de guerre** comprendra également :

1 "capitaine", guerrier de niveau 10
2 "lieutenants", guerriers de niveau 8
4 "surveillants", guerriers/assassins de niveau 3/3
1 **contrôleur** (voir ci-après)
1 esclave par tranche de 4 kuo-toas

Les "surveillants" sont des dévots fanatiques de la Mère des Océans, la déesse des kuo-toas. Ils incitent les troupes à tenir bon et à combattre sans merci pour la gloire de leur chef et de leur divinité.

Les repaires de kuo-toas abriteront 40-400 mâles du 2e niveau. On trouvera en outre parmi eux des guerriers de niveau supérieur dans les mêmes proportions qu'indiqué ci-dessus pour les **troupes de guerre**, ainsi que :

1 prêtre-roi, clerc/assassin de niveau 12/12, pour une population de 350 kuo-toas normaux ou plus, ou
1 prêtre-duc, clerc/assassin de niveau 11/11, s'ils sont entre 275–349, ou
1 prêtre-prince, clerc/assassin de niveau 10/10, s'ils sont moins de 275, auquel s'ajoutent:
8 "yeux" du prêtre-roi (ou prêtre-duc ou prêtre-prince), des clercs/assassins de niveau 8/8 (ou 7/7 ou 6/6)
1 "surveillant en chef", guerrier/assassin de niveau 6/6
2 "surveillants" de niveau 4/4 ou 5/5
1 **contrôleur** par tranche de 20 kuo-toas mâles de niveau 2

des femelles, équivalant à 20% de la population mâle

des jeunes (non-combattants), équivalant à 20% de la population totale

des esclaves équivalant à 50% de la population mâle

Dans les endroits particulièrement religieux, on trouve également un grand nombre de clercs kuo-toas. Il y a un clerc de niveau 3 pour 20 individus dans la communauté, un de niveau 4 par tranche de 40, et un de niveau 5 par tranche de 80, en plus de tous les autres individus spéciaux. Ces religieux sont dirigés par:

1 clerc de niveau 6, s'il y a jusqu'à 160 individus, ou
1 clerc de niveau 7 et 1 de niveau 6 s'ils sont entre 161 et 240, ou
1 clerc de niveau 8, 1 de niveau 7, et 1 de niveau 6 s'ils sont entre 241 et 320, ou
1 clerc de niveau 9 et 3 de niveau 6 s'ils sont entre 321 et 400, ou
1 clerc de niveau 10, 2 de niveau 8, et 4 de niveau 6 s'ils sont plus de 400.

Il y a 50% de chance qu'un clerc kuo-toa de niveau 6 ou plus soit armé d'un **bâton-pince**. Il s'agit d'un manche de 1,50 m surmonté d'une pince de 90 cm de long. Cette arme équivaut à l'**attrape-coquin** médiéval, et si l'utilisateur touche sa cible, la pince se referme autour de cette dernière, empêchant l'individu emprisonné de se libérer. (Bien sûr, cette arme ne peut être employée que contre des créatures d'une corpulence humaine dont la taille varie entre celle d'un elfe et d'un gnoll). Il y a 10% de chance que les deux bras de la victime soient enserrés par la pince et 40% qu'un seul soit pris (75% de probabilités que ce soit le bras gauche – si la victime est droitière). Un adversaire capturé perd tout bonus lié à sa dextérité ou à un bouclier, et les kuo-toas se trouvant à proximité frapperont toujours les individus ainsi piégés.

Les kuo-toas se reproduisent comme les poissons, et les nouveaux nés sont élevés dans des bassins jusqu'à ce que leurs capacités amphibies se soient développées, environ 1 an après l'éclosion. Les jeunes, d'une taille 60 cm (ou plus) à ce stade, sont alors en mesure de respirer à l'air libre et sont élevés dans des groupes distincts, selon leur sexe et leurs aptitudes physiques.

Une liste des races typiques d'esclaves est donnée plus loin.

Le nombre de dés de vie de cette race robuste n'est pas significatif de leur force, car leur mode d'élevage leur procure exactement le même nombre de points de vie par dé, selon le niveau :

	Nombre de	Points de Vie pour	
Niveau	Dés de Vie	Mâles	Femelles
2	2	12	10
3	3	18	15
4	4	28	24
5	5	35	30
6	6	42	36
7	7	56	49
8	8	64	56
9	9	72	-
10	10	90	-
11	11	99	-
12	12	120	-

L'armement typique utilisé par les guerriers kuo-toas est:

dague, lance de fantassin et bouclier..... 40%
dague, lance de fantassin et filet de lancer lesté.....30%
dague et harpon*..... 10%
dague et arc court (moitié de la population féminine).....20%

* Le harpon n'est en général manié que par les guerriers de haut niveau. Il s'agit d'une arme de jet à la pointe méchamment barbelée ayant une portée de 9 m. Elle inflige 2-12 points de dégâts, plus les bonus éventuels. Les créatures touchées doivent réussir un jet de protection de 13 ou plus (sur d20) pour éviter d'être harponnées. Les créatures de taille humaine ou inférieure ainsi accrochées par cette arme sont déséquilibrées et sonnées pour 1-4 rounds. Le kuo-toa qui l'a harponnée tirera la victime à lui pour tenter de la tuer d'un coup de dague, car l'arme est attachée au lanceur par une solide corde.

Les boucliers utilisés par ces créatures sont façonnés à partir d'un cuir bouilli spécial et sont enduits, juste avant de livrer bataille, d'une substance particulièrement collante, semblable à de la glue. Lors d'une attaque frontale contre un guerrier équipé d'un tel bouclier, il y a 25% de chances que l'arme utilisée touche cette colle et qu'elle y adhère rapidement avant que l'assaillant n'ait le temps de la dégager (avec les mêmes chances de succès que pour un individu tentant d'enfoncer une porte de donjon).

Les kuo-toas ne portent aucun vêtement, seulement des harnais de cuir pour transporter leurs armes et quelques petites pièces d'équipement personnel, car tout autre élément pourrait les gêner quand ils nagent. Leur peau est dure, écailleuse et extrêmement visqueuse. Cet épiderme gluant et résistant combiné à leur dextérité leur procure une classe d'armure naturelle élevée. Notez que les boucliers n'améliorent pas leur classe d'armure; ils sont utilisés en tant qu'armes.

Les chances de toucher de ces créatures sont identiques à celles d'un humains du même niveau, mais les mâles bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts du fait de leur force. Ce bonus ne s'applique qu'aux armes, pas à leur mode d'attaque naturel par morsure (qui inflige 2-5 points de dégâts). Lorsqu'elles combattent uniquement avec une dague, ces créatures sont également capables de mordre leur adversaire.

Lorsqu'au moins deux kuo-toas clercs ou clercs/assassins opèrent ensemble, ils peuvent générer un éclair de foudre en joignant leurs mains. La décharge n'est large que de 60 cm, de sorte que seule la victime ciblée sera affectée, à moins qu'une autre créature ne se trouve malencontreusement sur la trajectoi-

re de l'éclair. La décharge d'électricité inflige à la cible 6 points de dégâts par clerc ou clerc/assassin présent – la moitié si un jet de protection contre les sorts est réussi. Les chances de créer un tel éclair sont de 10% cumulatifs par kuo-toa impliqué. Cette probabilité doit être testée chaque round durant lesquels des clercs agissent conjointement.

Les défenses spéciales de ces créatures incluent leurs sécrétions cutanées qui réduisent à 25% les chances de réussite d'une attaque visant à saisir ou immobiliser un kuo-toa, y compris à l'aide d'une *toile d'araignée*. Bien que leurs yeux soient placés sur le côté de la tête, les kuo-toas bénéficient d'une excellente vision monoculaire indépendante, d'un très large champ de vision (180 degrés) et sont capables de repérer tout mouvement, même si une créature est normalement invisible par magie, par projection astrale ou éthérée. Ainsi, seule une parfaite immobilité empêche la détection visuelle par un kuo-toa. Ils voient dans les spectres infrarouge et ultraviolet. De plus, ces créatures ressentent les vibrations dans un rayon de 3 m, aussi ne sont-elles surprises que sur un résultat de 1 (sur 1d6).

Les kuo-toas sont totalement immunisés au poison et ne sont pas sujets à la paralysie. Les sorts qui n'affectent habituellement que les créatures humanoïdes (**charme-personnes**, **paralysie**, **sommeil**) ne fonctionnent pas sur ces créatures. Les attaques électriques ne leur causent que la moitié des dégâts, voire aucun en cas de sauvegarde réussie. Un **projectile magique** n'inflige que 1 point de dégâts à un kuo-toa, et toutes les formes d'illusions sont inefficaces contre eux. En revanche, les kuo-toas détestent la lumière vive – comme celle générée par un sort de **lumière** – et subissent un malus de -1 au toucher lorsqu'ils sont soumis à une luminosité équivalente. Les attaques par le feu leur occasionnent des dégâts normaux et les jets de protection contre de telles attaques s'effectuent avec un malus de -2.

Les alevins les plus capables, en général de lignée noble, sont entraînés pour devenir prêtres – que ce soit en tant que clercs, clercs/assassins, ou comme moines spéciaux voués au célibat. Ces derniers forment les **contrôleurs** dont le rôle consiste à maîtriser les membres de la communauté qui deviennent violents ou déments. Un contrôleur est capable d'attaquer pour maîtriser ou pour tuer. Il a 56 points de vie, attaque comme un personnage du 7^{e} niveau et possède les spécificités suivantes:

- vitesse de déplacement doublée

- surpris uniquement sur un résultat de 1 sur 1d10

- classe d'armure de 1

- 6 attaques par round, 4 à mains nues causant 2-8 points de dégâts (doublés si l'attaque vise à maîtriser l'ennemi), 2 par morsure causant 2-5 points de dégâts, ces attaques se répartissant en une combinaison poing/crocs au début du round et une autre combinaison du même type à la fin.

Les créatures pouvant être maîtrisées doivent être au maximum de taille humaine ou légèrement supérieure (jusqu'à 2,40 m de haut / 250 kg). Seule la moitié des dégâts infligés par ce type d'attaque sont réels, mais lorsque le total des dommages infligés atteint le total de points de vie de l'adversaire, alors celui-ci tombe inconscient pour 3-12 rounds.

Les communautés kuo-toas ne coopèrent généralement pas entre elles, bien qu'elles partagent des sites religieux communs. Ces lieux servent pour le commerce entre groupes, la tenue de conseils et le culte de la Mère des Océans, et sont donc ouverts à tous les kuo-toas. Ces communautés religieuses, ainsi que les autres colonies de ce peuple, acceptent la venue de Drows et de leurs serviteurs car les elfes noirs fournissent des biens et des services utiles en tant que marchands d'esclaves et commerçants. Cependant, les Drows sont à la fois craints et haïs par les kuo-toas, aussi les escarmouches ou les rapts entre ces deux peuples sont-ils fréquents. Les illithids (flagelleurs mentaux) font l'objet d'une haine féroce de la part des kuo-toas, et ces créatures et leurs alliés sont attaqués à vue.

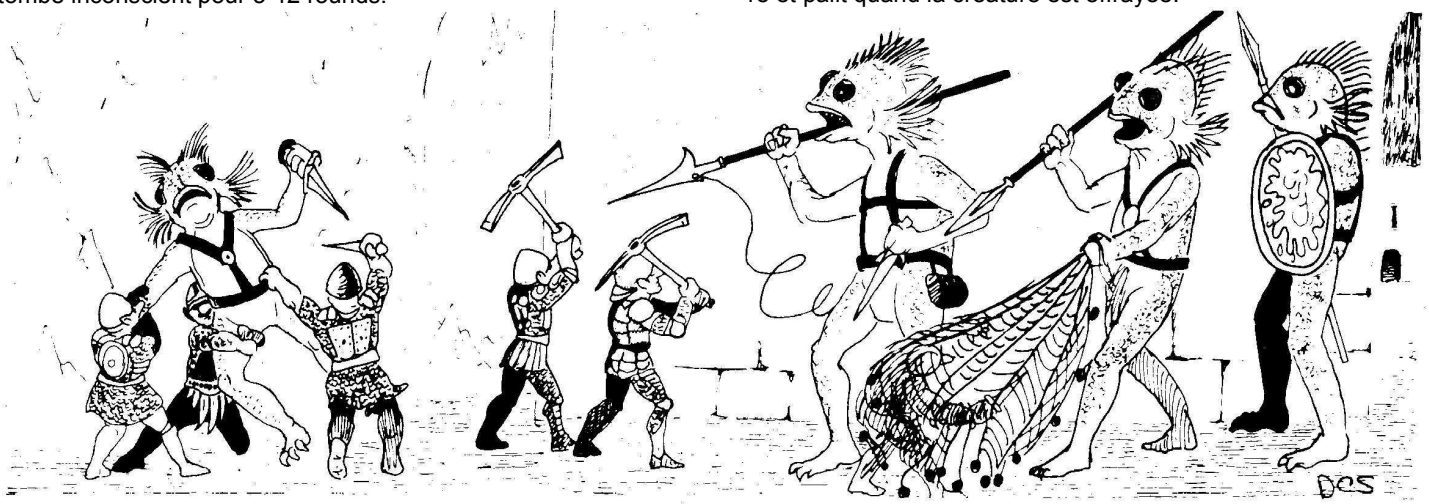
Les esclaves capturés par les kuo-toas sont destinés aux travaux forcés, à être dévorés ou sacrifiés. La composition d'un groupe d'esclaves peut être déterminée (d20) au hasard à l'aide de la table suivante :

Dé	Race de l'Esclave	Dé	Race de l'Esclave
1	nain	8	demi-orque
2	elfe*	9	hobgobelin
3	gnoll**	10-14	humain
4-5	gnome (svirfneblin)	15-16	homme-lézard
6	gobelin	17-18	orque
7	demi-elfe	19-20	troglodyte

* 25% de chances que ce soit un goblours plutôt qu'un elfe dans une communauté qui n'a aucune relation ni contact avec les Drows
** 50% de chance que ce soit un Drow plutôt qu'un gnoll dans une communauté qui n'a aucune relation ni contact avec les Drows

Les kuo-toas pratiquent l'étrange langue commerciale commune à la plupart des habitants intelligents du monde souterrain. Ils parlent en outre leur propre langue ésotérique et peuvent communiquer avec la majorité des poissons par empathie. Leur langue liturgique est une version corrompue de la langue employée sur le Plan Élémentaire de l'Eau, et si un clerc se trouve à proximité, il y a 75% de chance qu'une créature originaire de ce plan refuse d'attaquer les kuo-toas, car le prêtre s'adressera à elle pour demander qu'ils soient épargnés au nom de la Mère des Océans (Blibdoolpoolp).

Description: un kuo-toa présente une apparence horrible et froide. Un spécimen typique de cette race ressemble beaucoup à un corps humain bedonnant, recouvert d'écailles et surmonté d'une tête de poisson posée directement sur les épaules. Les énormes yeux globuleux pivotent dans différentes directions lorsqu'ils observent un lieu ou une créature. Partiellement palmés, les pieds et les mains sont très allongés et dotés de trois doigts et d'un pouce opposé. Les bras et les jambes sont courts par rapport au corps. Leur peau est gris pâle, avec quelques nuances de brun ocre ou de jaune uniquement chez les mâles, et l'ensemble du corps est luisant en raison du mucus qui le recouvre. La coloration s'assombrit lorsque l'individu est en colère et pâlit quand la créature est effrayée.



SVIRFNEBLIN (Gnome des profondeurs)

FRÉQUENCE: Très rare
Nbre. RENCONTRÉ: 3-30
CLASSE D'ARMURE: 2
DÉPLACEMENT: 27 m
DÉS DE VIE: 3 + 6 pv
% D'ÊTRE AU GITE: 0
TYPE DE TRÉSOR: individuel: k (x2) et Q (x3)
Nbre D'ATTAQUES: 1 ou 2
DÉGATS/ATTAQUES: Selon l'arme
ATT. SPÉCIALES: **Voir ci-dessous**
DEF. SPÉCIALES: **Voir ci-dessous**
RÉSISTANCE MAGIQUE: 20%
INTELLIGENCE: Exceptionnelle
ALIGNEMENT: Neutre (à tendances bonnes)
TAILLE: P (environ 90 cm de haut)
CAPACITÉS PSI: Sans
Mode d'Attaque/Défense: Sans

Loin sous la surface de la terre résident les Svirfneblins, ou Gnomes des Profondeurs, race apparentée aux gnomes de la surface. Ces demi-humains évoluent par petits groupes dans les réseaux étroits et labyrinthiques du monde souterrain, en quête perpétuelle de minéraux précieux. Personne ne sait où se trouve leur royaume, mais on suppose qu'il consiste en une série de vastes cavernes étroitement connectées dans lesquelles des milliers de ces petites créatures travaillent pour leur roi. Seuls des mâles ont été aperçus, et uniquement très profondément sous la surface.

Tous les mâles de l'espèce sont de vaillants guerriers. Pour chaque tranche de 4 Svirfneblins rencontrés, le groupe comprendra un leader du 4e niveau (4+7 dés de vie). Un groupe de plus de 20 Gnomes des Profondeurs ordinaire inclura en sus un guerrier du 6e niveau (6+9 dés de vie), un **conducteur de galerie,** avec deux assistants du 5e niveau (5+8 dés de vie). Il y a 25% de probabilités qu'un Gnome des Profondeurs du 6e niveau ait les capacités d'un illusionniste de 5e, 6e ou 7e niveau.

Il est à noter qu'un Svirfneblin du 6e niveau qui n'est pas illusionniste a 50% de chances de pouvoir invoquer un élémental de terre. Le type d'élémental invoqué est déterminé en utilisant cette table (d20):

1	élémental de terre à 24 dés de vie
2-6	élémental de terre à 16 dés de vie
7-10	élémental de terre à 12 dés de vie
11-15	élémental de terre à 8 dés de vie
16-18	xorn
19-20	l'invocation échoue

Une invocation d'élémental peut être tentée une fois par jour. Les Svirfnebilns répugnent à le faire, car ils doivent rémunérer l'élémental ainsi invoqué avec des gemmes de qualité supérieure.

En plus des aptitudes ci-dessus, tous les Svirfneblins disposent des pouvoirs d'illusionnistes suivants: **changement d'apparence, cécité, trouble**. Tous les Gnomes des Profondeurs peuvent utiliser chacun de ces pouvoirs une fois par jour. Ils irradient également tous une aura de **non-détection** permanente identique à celle engendrée par le sort du même nom.

Les gnomes des profondeurs portent des tabliers en cuir renforcés par des anneaux d'alliage mithril-acier sur d'excellentes chemises de mailles. Ils ne portent généralement pas de boucliers, car ces objets auraient tendance à entraver leurs déplacements à travers les couloirs étroits privilégiés par les Svirfneblins. Pour chaque niveau au-dessus du 3e, la classe d'armure des Svirfneblins s'améliore d'un point, c.-à-d. qu'un 4e niveau à une CA de 1, un de 5e niveau une CA 0 et un 6e niveau une CA –1.

Ces gnomes sont en général armés d'une dague +1 non magique et d'une pioche +1 non-magique (équivalent à un épieu de cavalier pour les dégâts). Chaque individu transporte également une pochette de fléchettes spéciales, 7-10 projectiles à lancer d'environ 23 cm de long, d'une portée de 12 m et infligeant 1-3 points de dégâts. Lorsque l'une de ces flèches touche, elle est conçue pour comprimer et briser une petite perle de verre contenant un gaz. Toute créature frappée frontalement doit réussir un jet de protection contre le poison; si elle échoue, la bouffée de gaz atteint son organisme et celle-ci sera **assommée** au round suivant et **ralentie** pendant les quatre rounds d'après. Les Gnomes des Profondeurs au-delà du 3e niveau ont aussi sur eux 3-6 fléchettes contenant un acide qui creusera un trou de 8 cm dans une armure en 1 round, ou infligera 2-8 points de dégâts supplémentaires à des cibles non protégées (comme celles ayant une armure avec des trous, telle une broigne, une cotte de mailles, etc.). Un Svirfneblin peut lancer 2 fléchettes par round.

Les Gnomes des Profondeurs se battent comme des guerriers du même niveau et ont un bonus de +2 au toucher lorsqu'ils lancent des fléchettes.

Malgré leurs armures métalliques et leurs armes, ces créatures petites et véloces peuvent se déplacer très discrètement. Elles ont 60% de chances d'échapper à un observateur, même un kuo-toa, par leur aptitude à "s'immobiliser" sur place durant de longues périodes sans se trahir par le moindre mouvement. Ils ne sont surpris qu'avec 1 sur 12 en raison de leur ouïe fine et de leur odorat. Ils surprennent leurs adversaires dans 90% des cas.

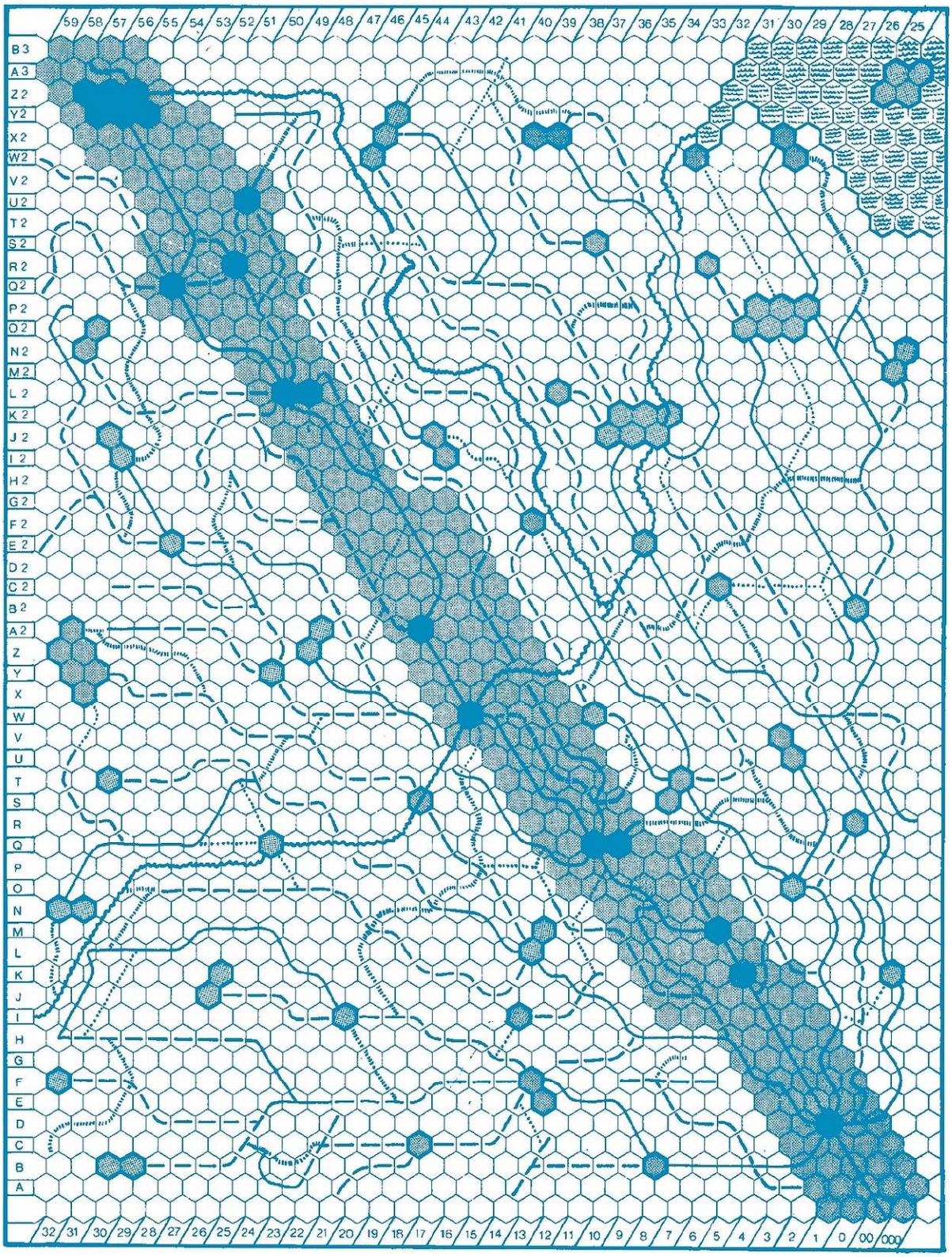
Tous les Gnomes des Profondeurs ont une résistance à la magie de 20% avec une incrémentation supplémentaire de 5% pour chaque niveau au-dessus du 3e. Aucune illusion, fantasme ou hallucination ne peuvent affecter l'esprit d'un Svirfneblin. Grâce à ça, ainsi que du fait de leur grande sagesse, vitesse et agilité, tous leurs jets de protection s'effectuent à +3, sauf en ce qui concerne le poison où leur bonus n'est que de +2.

À l'extérieur de leurs propres domaines, les Svirfneblins communiquent entre eux par une forme d'empathie raciale. Ils ont leur propre langue, variante de gnome que leurs cousins ordinaires ont 60% de chances de comprendre. La plupart des Gnomes des profondeurs peuvent aussi converser dans le jargon du monde souterrain (la langue des échanges commerciaux), et parlent et comprennent raisonnablement les dialectes des kuo-toas et des Drows (les langues de leurs ennemis détestés et craints qui, avec les illithids, représentent la pire menace pesant sur toute expédition minière de leur peuple). Tous ces petits êtres peuvent converser avec les créatures douées de parole du Plan Élémentaire de la Terre et il y a 90% de chances qu'une telle créature ne fasse pas de mal à un Svirfneblin, bien que ce dernier puisse être astreint à payer un lourd tribut en métaux précieux et en gemmes pour sa libération. Les Gnomes des Profondeurs bénéficient d'une infravision portant à 36 m et peuvent aussi voir dans le spectre ultra-violet à faible portée 9 m). Ils ont les aptitudes standard des gnomes concernant l'orientation, l'estimation de la profondeur et la détection des pièges.

Quand ils sont poursuivis par des ennemis, les Svirfneblins s'engouffrent généralement dans des tunnels secrets adaptés à leur taille. Les passages plus larges utilisés par les Gnomes des Profondeurs pour leur fuite seront remplis de pièges sous forme de fosses couvertes et de rochers prêts à tomber. Un chef gnome à 75% de chance d'avoir 3-12 petits récipients ressemblant à des cailloux qui seront répandus sur le passage de leurs poursuivants en absence de route d'évasion sûre. Les cristaux sont écrasés par toute créature de plus de 50 kg qui marche dessus, et libèrent un nuage de gaz toxique d'environ 4,5 m de diamètre et 3 m de haut. Toute créature traversant les vapeurs doit réussir un jet de protection contre le poison ou perdre connaissance pendant 3-12 tours. Le nuage de gaz se dissipe en 2 rounds.

Les Gnomes des Profondeurs proposeront généralement leur aide contre paiement à tout autre que leurs ennemis, et ils seront disposés à participer aux combats contre les Drows, les kuo-toas ou les illithids pour peu qu'ils aient une chance raisonnable de vaincre ces ennemis mortels. Ils adorent les pierres précieuses et prendront de grands risques pour en gagner!

Description: les Svirfneblins sont noueux et très musculeux. La teinte de leur épiderme oscille entre le brun moyen et le gris-brun. Ils ont des yeux gris et ont une tendance à la calvitie.



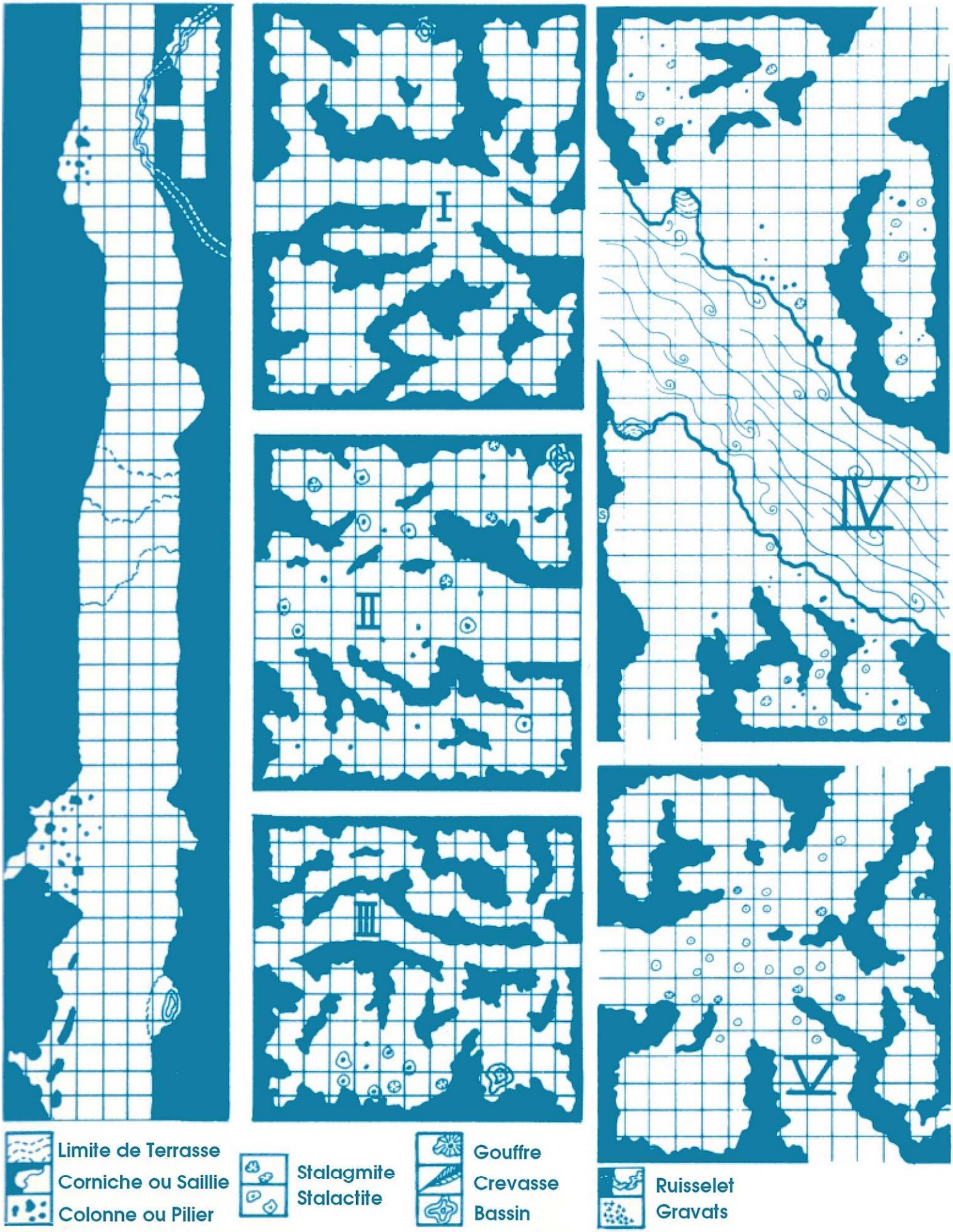
CARTE À GRANDE ÉCHELLE: 1 HEXAGONE = 1,5 KM

- Zone de Rencontre Détaillée dans un Module de cette Série*
- Zone de Rencontre Majeure comme ci-dessus*
- Zone de Rencontre à Développer par le MD ou dans un Module à Venir
- Zone de Rencontre Majeure comme ci-dessus*
- Eaux de la Mer sans Soleil
- Îles de la Mer sans Soleil

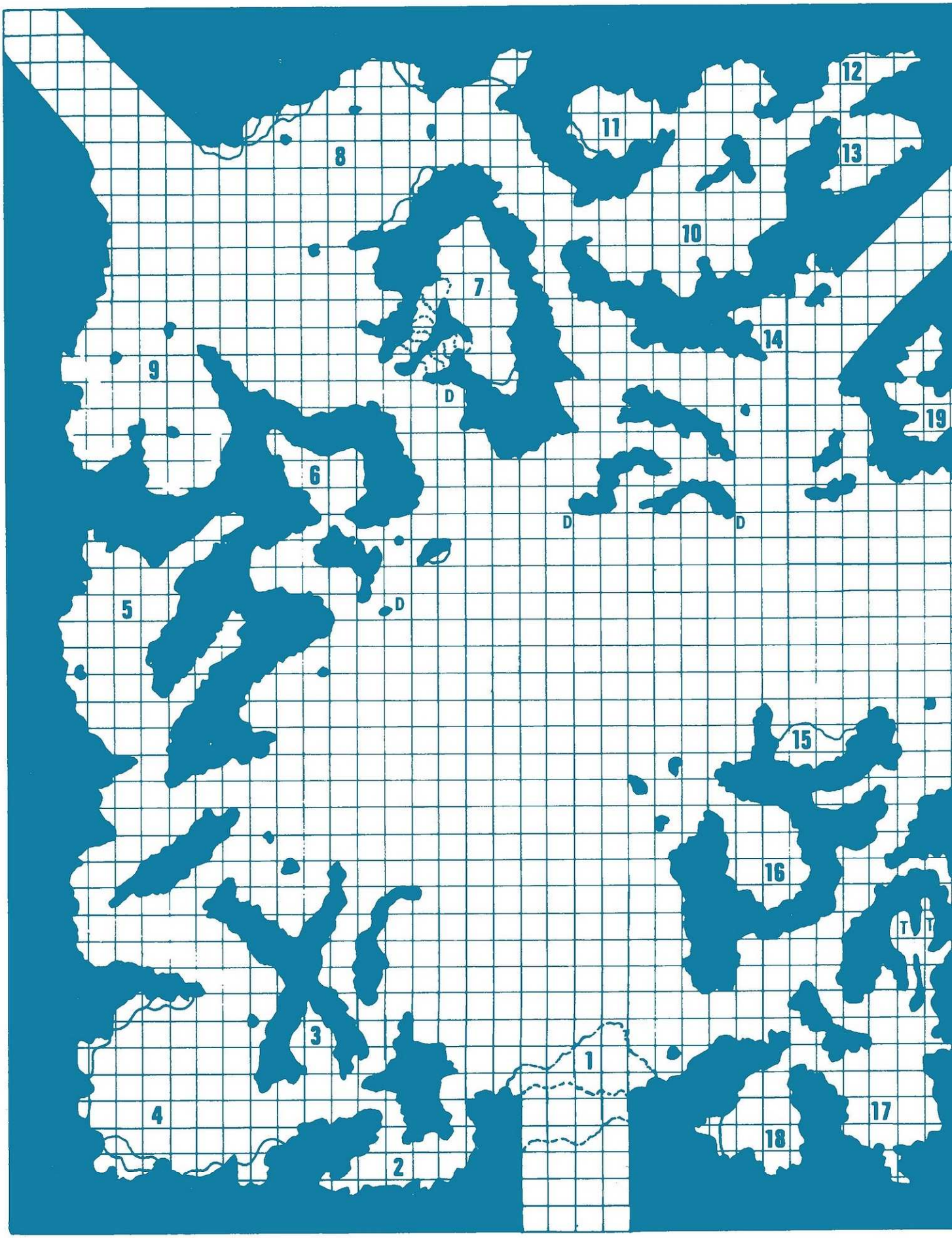
* pas à l'échelle

- Passage Primaire
- Passage Secondaire
- Passage Tertiaire
- Passage Secret (Tertiaire)
- Rivière Souterraine (de 2,4 m à 7,2 m de large)

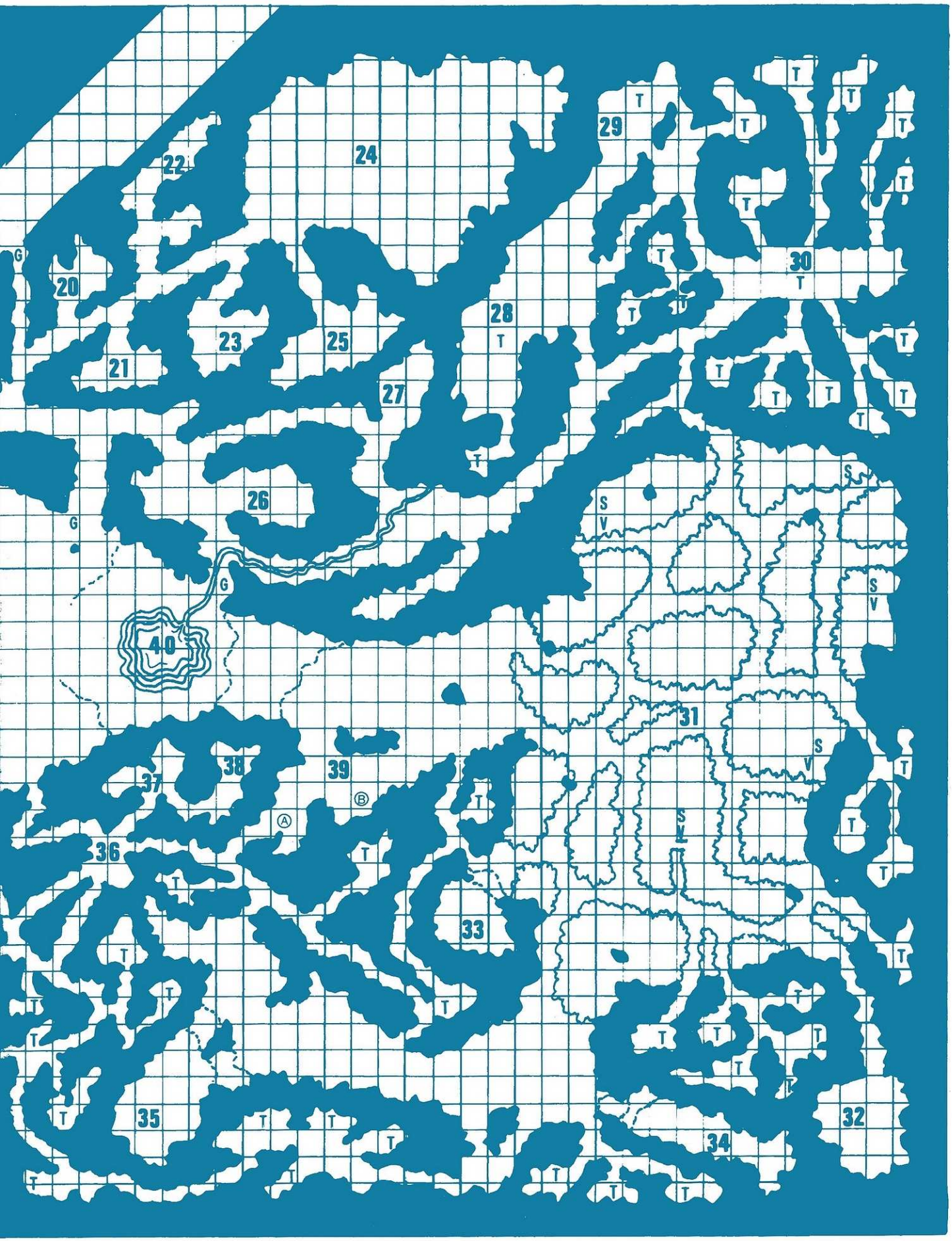
La Zone Ombrée est Représentée sur la Carte des Joueurs


I
III
IV
V
Limite de Terrasse
Corniche ou Saillie
Colonne ou Pilier
Stalagmite
Stalactite
Gouffre
Crevasse
Bassin
Ruisselet
Gravats

REMARQUE: Il y a 2 entrées qui ne figurent pas sur cette carte. Le MD devrait considérer que ces entrées secrètes

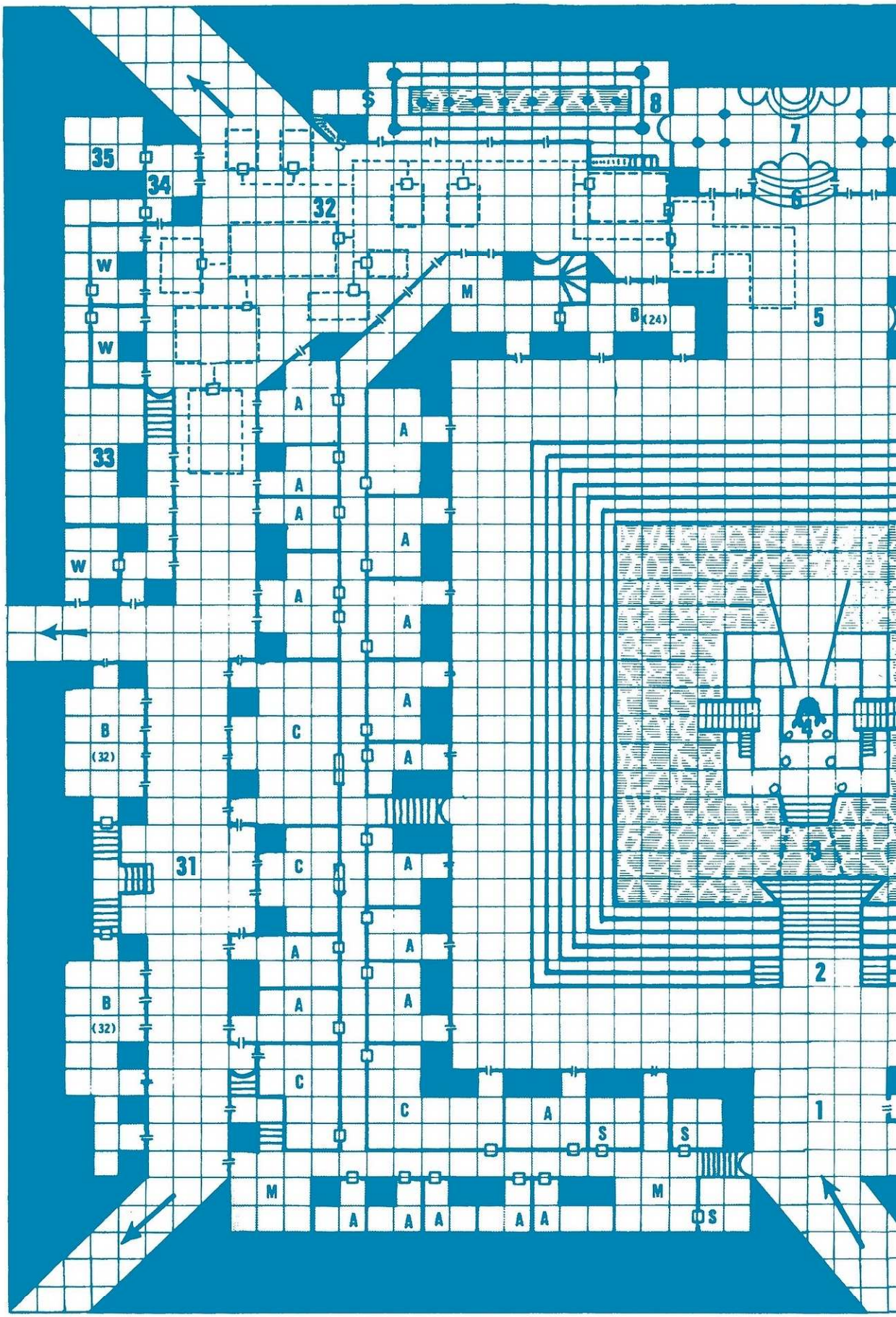


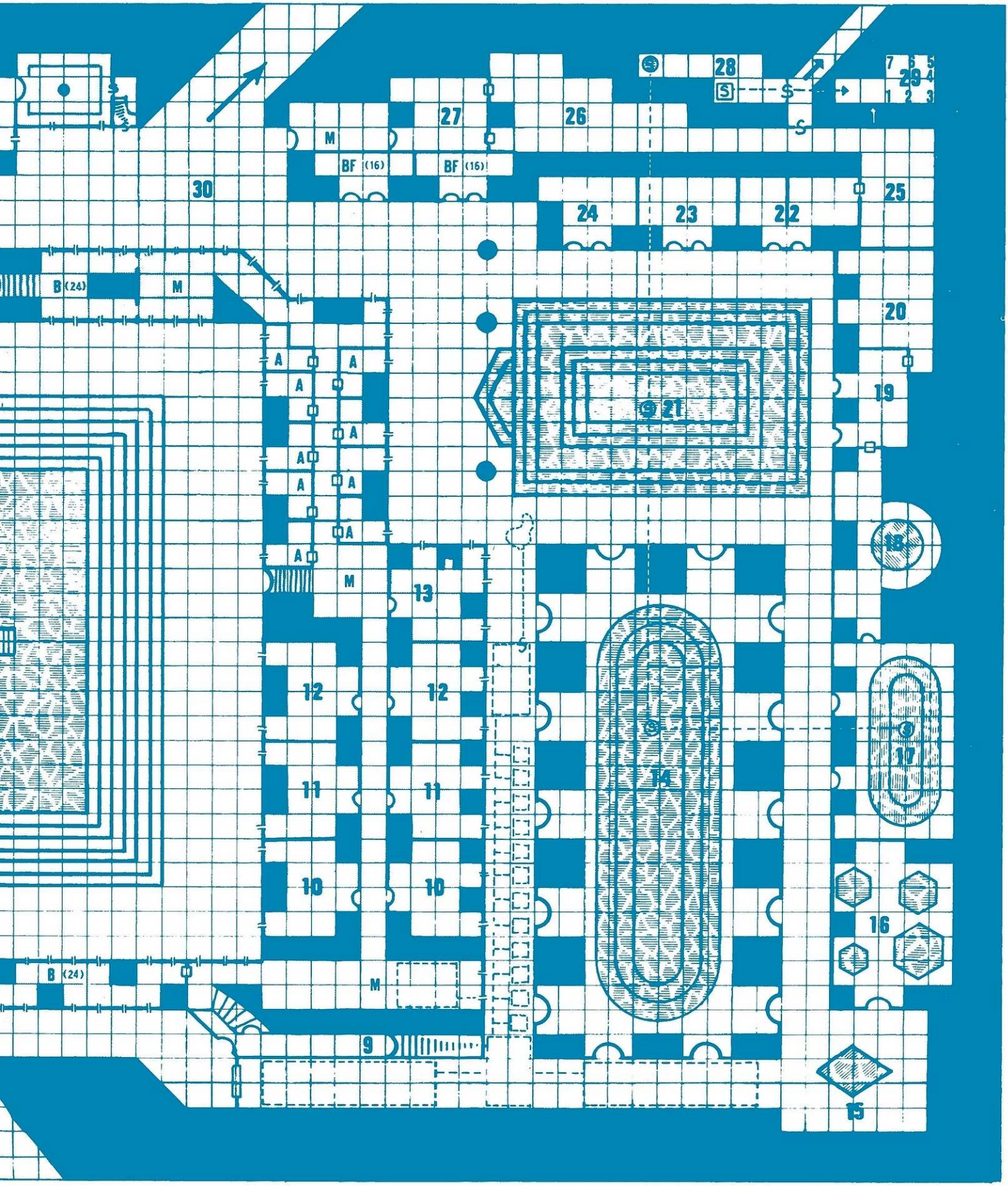
se situent aux alentours des zones 4 et 30/31.



LÉGENDE DE LA ZONE DE RENCONTRE PRINCIPALE

- Porte
  Double Porte
- Passage Voûté
  Porte Secrète
- Trappe Secrète
  Meurtrière
- Salle Souterraine
  Couloir Souterrain
- Escaliers
  Bassin
- Traits indiquant la Profondeur du Bassin




28
29
27
26
M
BF (16)
BF (16)
30
25
24
23
22
B (24)
M
20
A
A
A
A
A
A
A
A
A
21
19
18
M
13
12
12
11
11
10
10
17
14
16
B (24)
M
9
15

Ce livre n'est qu'une des nombreuses aides de jeu pour le Jeu d'Aventure Fantastique DONJONS & DRAGONS™ règles AVANCÉES produit par TSR Hobbies, Inc. Les autres aides de jeu de la gamme AD&D sont :

Manuel des Joueurs (tout ce dont le joueur d'AD&D a besoin)
Guide du Maitre de Donjon (l'outil de référence essentiel pour le MD)
Manuel des Monstres (plus de 350 monstres, avec leur description complète et de nombreuses illustrations)
Encyclopédie des DIEUX et DEMI-DIEUX™ (plus d'une douzaine de panthéons présentés en termes AD&D pour assister le MD dans le développement d'une campagne)
AD&D Écran du Maitre de Donjon (tables de combat, de sauvegardes, des psioniques, et de nombreuses autres tables de référence importantes pour le MD et les joueurs)
AD&D Journal d'Aventure du Maitre de Donjon (contient plusieurs tables non présentes sur l'Ecran, ainsi que les illustrations de nombreuses armes et armures, et des pages pour inscrire toutes les informations nécessaires sur un groupe d'aventuriers)
AD&D Livret de Feuilles de Personnage Non-Joueur
AD&D Livret de Feuilles de Personnage pour Joueur
AD&D Livret de Feuilles de Dossier de Personnage et d'Aventure pour Joueur
Galerie des Voyous (plusieurs centaines de personnages pré-tirés, utilisables par les joueurs ou comme PNJ)
Cadre de Campagne Fantastique du MONDE DE GREYHAWK™ (deux cartes couleurs du continent, avec descriptions complètes de son histoire, sa géographie et ses légendes. Approuvé pour les règles d'AD&D)
Donjon Module G1-2-3 (Contre les Géants)
Donjon Module D1-2 (Descente dans les Profondeurs de la Terre)
Donjon Module D3 (La Voûte des Drows)
Donjon Module Q1 (La Reine des Fosses Démoniaques)
Donjon Module C1 (Le Tombeau Caché de Tamoachan)
Donjon Module C2 (La Tour Fantôme d'Inverness)
Donjon Module S1 (La Tombe des Horreurs)
Donjon Module S2 (La Montagne au Plumet Blanc)
Donjon Module S3 (Expédition vers les Barrières des Hautes-Cimes)
Donjon Module T1 (Le Village d'Hommlet)
Donjon Module A1 (Les Fosses aux Esclaves de la Cité Souterraine)

D'autres suppléments sont prévus de paraître pour les règles d'AD&D™. TSR Hobbies publie une gamme complète de jeux, aides de jeu et accessoires disponibles dans les meilleurs boutiques de jeux et grands magasins à travers tout le pays. Si vous désirez un catalogue complet, écrivez à : TSR Hobbies, Inc., POB 756, Lake Geneva, WI 53147

La désignation "™" se réfère aux autres marques déposées appartenant à TSR Hobbies, Inc.

ISBN 0-935696-60-1